Advanced Dungeons & Dragons®

10

NEL REGNO DI BABA YAGA

advanced D&D

ROGER E. MOORE

Easley

librogame®

librogame®

collana diretta da Giulio Lughi

Nessun albero è stato abbattuto
per produrre la carta di questo libro che è interamente riciclata.

10

Advanced Dungeons & Dragons®

Per Keith, Mary e Nicholas Parkinson,
e per sei cose impossibili prima di colazione

TSR™

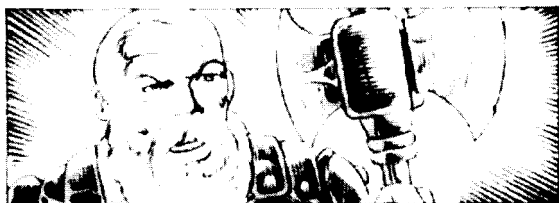
ISBN 88-7068-417-2
Titolo originale:
«Advanced Dungeons & Dragons® - Nightmare Realm of Baba Yaga»
Prima edizione 1986: TSR, Inc. Lake Geneva

1992: pubblicato in Italia da Edizioni E. Elle S.r.l. - Trieste
via San Francesco, 62 - Tel. 040/772376 - Fax 772214
La traduzione è pubblicata con l'accordo di TSR, Inc.

Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati

NEL REGNO DI BABA YAGA

ROGER E. MOORE

illustrato da Mark Nelson
tradotto da Angela Izzo

Edizioni E. Elle

Foglio d'Identità

Nome: Jerrak Kimbal

Classe: Guerriero Età: 27

CARATTERISTICHE (18 punti in totale)	
Jerrak	
Forza	______
Osservazione	______
Combattività	______
Starlight	
Potere Anti Magia	______
Mjolnir	
Astuzia	______

ESPERIENZA

3 + ____ = ____ ____

ESPERIENZA

6 ____ ____ ____

ENERGIA VITALE

36 + ____ = ____ ____ ____ ____ ____ ____ ____

UNA NUOVA EMOZIONANTE AVVENTURA!

Stai per entrare nel tenebroso Regno di Baba Yaga, un'esperienza mai vissuta prima d'ora in un *librogame*.
Come per gli altri libri di questa serie, per giocare hai bisogno di due normali dadi, di una massiccia dose di fortuna, e soprattutto di grande abilità nel prendere decisioni. Se non hai a disposizione i dadi, puoi ricorrere a quelli stampati sulle pagine di destra in alto.
Le avventure di questa serie si leggono con facilità e non hanno regole complicate, che rallentano la storia. Una volta lette le semplici regole iniziali, probabilmente non avrai bisogno di altro. Le scelte che puoi fare sono ripetute chiaramente nel testo, nelle varie situazioni; inoltre di tanto in tanto ti vengono ricordate anche scelte addizionali, che potresti prendere in considerazione per migliorare le tue possibilità di riuscita. L'avventura si legge come un libro, si gioca come un gioco, fa fremere ad ogni minuto, ma la cosa più importante è che... il protagonista sei tu!

IL PERSONAGGIO

In questa avventura interpreti il ruolo di Jerrak Kimbal, avventuriero e guerriero esperto. Quand'eri ragazzino tuo nonno possedeva una meravigliosa gemma detta il Sage Beryl, una magica pietra verde che conteneva lo spirito buono di un mago dei tempi passati, di nome Nicodamus. Accadde un giorno che una strega entrò nella casa di tuo nonno e rubò il Sage Beryl. La strega distrusse il palazzo e, a quanto pare, trucidò tutti i suoi occupanti... mangiandoli vivi. La tua missione è di andare a riprendere il Sage Beryl che è stato rubato.
Ma c'è un problema. La strega che ha rubato la gemma non è altri che la leggendaria Baba Yaga, una maga immortale che si nutre di esseri umani come se fossero bistecche. I suoi incredibili poteri vanno oltre qualsiasi descrizione; addirittura la capanna in cui vive possiede fantastici poteri magici. Nessuno di quelli che vi sono entrati è mai riuscito a fuggire.
Due alleati a dir poco speciali ti assistono nella tua missione. Porti con te una potente spada, Starlight, forgiata da maghi e nani in tempi ormai lontani. Fatta di un metallo nero anti magia, Starlight riesce a disperdere incantesimi e ad annullare espedienti magici obbedendo ad un semplice comando.
Anche un tuo vecchio compagno d'avventura, Mjolnir, ha promesso di accompagnarti... a patto che dividiate i profitti. "Jole" è un ladro e un bravo lottatore, calvo e con la barba grigia. È scorbutico, ha buon occhio per le cose di valore e un'ascia che non perdona. Ti fidi di lui come di un fratello, nonostante il suo comportamento a volte irresponsabile.
Sia tu che Mjolnir siete ansiosi di vivere questa eccitante avventura. Ma in realtà non sai ancora quale tremendo incubo ti aspetta all'interno della capanna danzante di Baba Yaga!

IL GIOCO

Il tuo Jerrak Kimbal sarà diverso da ogni altro perché sarai tu a crearlo.
All'inizio del libro trovi il **Foglio d'Identità** del personaggio: ti servirà da registro per annotare le caratteristiche di Jerrak, come pure quelle del suo compagno nano Mjolnir.
Poiché probabilmente giocherai più volte, è meglio che tu scriva a matita sul Foglio d'Identità. Se preferisci puoi anche fotocopiarlo o riprodurlo su un cartoncino o foglietto.
Ora puoi completare l'identità personale di Jerrak Kimbal determinandone i punti di forza o le debolezze. Sono già stati scelti il **nome** del tuo personaggio, la **classe** e l'**età**.
Prima di compilare il resto del foglio, sarà meglio però capire come funziona il punteggio.
Per giocare, infatti, dovrai sempre tenere aggiornati sul Foglio d'Identità l'**Energia Vitale**, le **Caratteristiche**, l'**Esperienza** e il **Giudizio**.

ENERGIA VITALE

Nelle vesti di Jerrak Kimbal possiedi una particolare forza rappresentata dai punti di Energia Vitale. Quando li esaurisci cessi di esistere e l'avventura giunge alla fine, anche se non hai portato a termine la missione.

Perdi punti ogni volta che non riesci a colpire il nemico, perché generalmente l'avversario ti colpisce a sua volta. In pratica devi sottrarre un determinato numero di punti di Energia Vitale dal punteggio totale.
Può capitarti di perdere punti di Energia Vitale anche a causa di attacchi imprevisti, o di trappole, o quando, a causa della tua sconsideratezza, non hai la possibilità di contrattaccare. In questi casi ti verrà data istruzione di lanciare uno o più dadi per determinare il **danno**. Il risultato deve venir sottratto dal punteggio totale di Energia Vitale.
Dato che sei un combattente esperto cominci l'avventura con 36 punti di Energia Vitale; inoltre hai la possibilità di migliorare il punteggio lanciando due volte due dadi. Aggiungi il totale a 36 per determinare il punteggio di Energia Vitale, che ora dovrebbe essere tra 40 e 60. Riporta il numero ottenuto nell'apposita casella "Energia Vitale" che trovi sul Foglio d'Identità.
Stai attento ad amministrare bene questi punti. Non temere di usarli quando ne vale la pena, ma tieni presente che durante l'intera avventura non hai la possibilità di recuperarli. Stai attento ai combattimenti e ai pericoli. Sei un formidabile lottatore, ma la fortuna e i punti non durano in eterno.

CARATTERISTICHE

Ora sei pronto per determinare le Caratteristiche dei tuoi due avventurieri.
Questi punti ti permettono di aumentare le possibilità di riuscita di Jerrak o di Mjolnir, sommando il punteggio di ogni singola caratteristica al numero ottenuto mediante il

lancio dei dadi. In questa avventura parti con 18 punti da ripartire tra:

- le tre caratteristiche di Jerrak;
- il potere Anti Magia della sua spada;
- l'unica caratteristica di Mjolnir.

Puoi attribuire i punti a tuo piacimento, a condizione che assegni almeno 1 punto a ciascuna delle 5 caratteristiche. Tieni inoltre presente che il numero massimo di punti che possono venir attribuiti ad ogni singola caratteristica è 6. Anche se la combattività è la caratteristica più usata, non è detto che sia la sola qualità necessaria per sopravvivere. In molte situazioni anche le altre sono importanti.
Le caratteristiche di Jerrak sono **Combattività**, **Forza**, e **Osservazione**. La sua spada ha un **Potere Anti Magia**, e il nano Mjolnir ha la sola caratteristica dell'**Astuzia**.

Combattività
Il punteggio di Combattività aumenta le possibilità di successo in combattimento.
Quando combatti contro un avversario, lancia due dadi e somma il risultato ottenuto al punteggio di Combattività. Se il totale è uguale o maggiore del numero richiesto per colpire l'avversario (specificato nel testo), il colpo viene portato a segno.

Forza

Il punteggio di Forza aumenta le possibilità di riuscita in azioni che prevedono forza fisica o velocità, come buttar giù una porta, lottare corpo a corpo, sollevare pesi o fuggire da un inseguitore.
Per usare la Forza lancia un dado e somma il risultato al punteggio di Forza. Se il totale è uguale o maggiore del numero dato nel testo, allora hai successo.

Osservazione

Il punteggio di Osservazione aumenta la capacità di individuare varie cose, come trovare trappole o scoprire nemici nascosti. Un alto punteggio d'Osservazione aiuta anche a stare attenti in caso di attacchi di sorpresa.
Per usare la tua capacità di Osservazione lancia un dado e somma il risultato al punteggio d'Osservazione. Se il totale è uguale o maggiore del numero dato nel testo, allora hai successo.

Il potere Anti Magia di Starlight

La tua spada, Starlight, ha il potere di disperdere o annullare gli effetti di oggetti magici o incantesimi. Il suo potere Anti Magia aumenta le possibilità di sopravvivere agli attacchi magici.

Quando usi la spada per impedire che un incantesimo o un oggetto magico ti facciano del male, lancia due dadi e aggiungi il risultato al potere Anti Magia della spada. Se il totale è uguale o maggiore del numero dato nel testo, allora Starlight annulla l'incantesimo o disattiva l'oggetto magico.

Astuzia

Dato che è un ladro, la caratteristica di Mjolnir è rappresentata dall'Astuzia. Questa sua abilità vale molto di più della tua Osservazione, e aumenta le capacità di Mjolnir in varie situazioni: quando esplora, quando spia, quando si accorge dell'esistenza di trappole e di porte segrete, quando scassina serrature e quando individua e coglie di sorpresa avversari.

Per usare l'Astuzia di Mjolnir, lancia un dado e somma il risultato al suo punteggio d'Astuzia. Se il risultato è uguale o maggiore del numero dato nel testo, allora Mjolnir ha successo.

A differenza dei punti di Energia Vitale, che possono variare nel corso dell'avventura, i punteggi delle Caratteristiche rimangono costanti per tutto il gioco. Se intendi giocare l'avventura per più di una volta, prova a combinare diversamente le varie caratteristiche, in modo da determinare la soluzione ottimale per affrontare lo spaventoso Regno di Baba Yaga.

ESPERIENZA

Nella vita reale l'esperienza aumenta le tue possibilità di aver successo in determinate situazioni, dal momento che ne hai già incontrate di simili e quindi hai già presente il loro evolversi. Nelle vesti di avventuriero esperto cominci quest'avventura con un numero di **punti d'Esperienza** che va da 4 a 9, a seconda della tua fortuna.
Potrai usare questi punti per aumentare le tue possibilità in alcuni lanci di dadi, quando ti servi della Forza, dell'Osservazione e della Combattività. Però, una volta usati, i punti d'Esperienza devono venir sottratti dal punteggio totale. Tieni presente che i punti d'Esperienza non possono venir sommati al numero ottenuto coi dadi quando determini il punteggio d'Astuzia di Mjolnir o il potere Anti Magia di Starlight.
Se vorrai usare i punti di Esperienza, dovrai decidere quanti punti vuoi giocare prima di lanciare i dadi, poi dovrai aggiungere tale somma al numero uscito dai dadi. Sia che il lancio abbia successo o meno, i punti d'Esperienza devono essere sottratti dal totale.
Adesso, per determinare il punteggio d'Esperienza, lancia un dado e somma 3 al risultato. Riporta poi il numero ottenuto nella casella "Punti d'Esperienza". *Devi* accettare il numero uscito indipendentemente da quello che è.
[Ricorda che i punti d'Esperienza possono venir utilizzati per migliorare le possibilità di riuscita coi dadi quando determini Forza, Combattività e Osservazione, ma che una volta usati devono venir sottratti dal punteggio totale d'Esperienza.]
Usa saggiamente i punti d'Esperienza e conservali per quelle che ritieni le situazioni cruciali. In alcuni dei paragrafi finali potresti ricevere in regalo un certo numero di punti di Esperienza per aver giocato bene. Potresti guada-

gnarne altri se dovessi decidere di abbandonare l'avventura per salvare la vita a Mjolnir.
Potrai aggiungere questi punti al punteggio d'Esperienza che avrai nella prossima avventura.

GIUDIZIO

Cominci l'avventura con 6 punti di Giudizio, che rappresentano la tua capacità di valutare le situazioni, e la saggezza con cui affronti l'avventura. Ma se intraprendi un'azione che si dimostra poco saggia o eccessivamente pericolosa, allora perdi un certo numero di punti di Giudizio. I punti di giudizio hanno un notevole peso sulla considerazione che Baba Yaga avrà nei tuoi confronti: alla strega non piacciono gli sciocchi!

COMBATTIMENTI

I combattimenti si rendono necessari quando scegli di combattere contro un nemico (un goblin, una strega, un demone), oppure quando sei obbligato a farlo. Per cominciare lancia due dadi, somma i numeri usciti, poi somma il totale al tuo punteggio di Combattività. Ti viene indicato

nel testo di quanti punti hai bisogno per colpire o uccidere il nemico. Più l'avversario è forte, maggiore è il numero da superare per ucciderlo. Se il tuo totale è sufficiente per uccidere il nemico, vai al paragrafo che corrisponde alla vittoria. (Tieni presente che i numeri indicati si riferiscono ai paragrafi e non alle pagine del libro.) Se fallisci, il nemico ti colpisce automaticamente e ti infligge un danno che viene di volta in volta specificato, e che deve venir sottratto dal punteggio totale di Energia Vitale. In alcune situazioni potrai anche fuggire, arrenderti, venire a patti, o colpire di nuovo il nemico, sempre ammesso che tu non sia ancora morto, ossia che il tuo punteggio di Energia Vitale non sia ridotto a zero; tutto ciò è specificato di volta in volta nel testo.
La sequenza di combattimento può ripetersi finché lo desideri, o meglio finché vinci, decidi di fuggire o muori (essendo i tuoi punti ridotti a zero). Nota che nelle vesti di Jerrak non abbandoneresti mai Mjolnir in seri pericoli.
In alcuni combattimenti, comunque, per avere la forza di fuggire dovrai disporre di un certo numero di punti di Energia Vitale. Tieni presente, quindi, che se all'inizio di un combattimento puoi avere la forza necessaria per fuggire, dopo uno o due assalti sfortunati potresti essere troppo debole, e quindi costretto a rinunciare a questa possibilità.

GIOCO SENZA DADI

Se non hai i dadi puoi usare quelli stampati in alto sulle pagine di destra. Apri una pagina a caso e sarà come lanciare due dadi.
Quando ti viene detto di lanciarne uno solo guarda quello di sinistra; quando ti viene detto di lanciarne due fai la somma di entrambi.
I tuoi personaggi - Jerrak e il suo compagno Mjolnir - ora sono completi; e tu sei pronto a iniziare un'altra indimenticabile avventura. Vai al paragrafo **1** e buona fortuna!

1

«Oops!» bofonchia il nano Mjolnir, fermandosi bruscamente davanti a te nel fitto sottobosco. Ti fermi e sollevi la scintillante lama nera di Starlight, come per anticipare un attacco. A causa della nebbia circostante e dei tronchi d'albero color grigio fango non riesci a capire cosa l'ha indotto a fermarsi.
«Che problema c'è?» bisbigli. «Guai in vista?» Afferri più strettamente l'elsa di Starlight. Gli sprazzi di luce della lama d'ebano si accendono di un'intensità misteriosa e l'arma si carica di un magico potere distruttivo.
Il tuo compagno scuote lentamente la testa, con la barba brizzolata resa lucida dal sudore. Poi si passa la tozza mano sulla bocca. «No, nulla in vista» dice, «ma secondo me potremmo aver trovato la capanna della strega, proprio laggiù». Punta la sua ascia da combattimento oltre la nebbia.
Avanzi, spostando un ramo coperto di muschio, e un brivido raggelante ti percorre la schiena mentre sbirci tra le piante rampicanti. L'ultima cosa che verrebbe in mente a una persona sensata sarebbe costruire una dimora in questa palude infestata dai serpenti; eppure...nel tratto che vi sta davanti individui la sagoma di una piccola capanna di tronchi d'albero, con un piccolo comignolo fumante. Respiri un leggero odore di fumo, che sembra provenire da una stufa a legna, un odore piacevole dopo giorni e giorni di puzza di legno marcio, acque stagnanti e bestie morte.
Il tuo compagno nano scaccia bonariamente una zanzara dal collo; è stato morso troppe volte per preoccuparsene. «Solo una strega si costruirebbe la casa in un posto puzzolente come questo» dice. Ti guarda con occhi profondi, la cui intensità non è stata offuscata dagli ultimi tre giorni di arduo cammino, e solleva l'ascia da combattimento. «Dev'essere la capanna di Baba Yaga, me lo sento!»
Avverti anche tu la stessa cosa. Ti senti la bocca stranamente asciutta e il respiro si fa improvvisamente corto. Facendo

attenzione al minimo segno di pericolo, perlustri gli alberi gocciolanti e richiami alla mente la missione che ti ha portato fin qui. Vai al **186**.

2

«Penso che possiamo arrangiarci da soli, senza il tuo aiuto» dici a Ulimnashton. La strana creatura vi sembra un po' troppo loquace, e preferite evitarla.
La sfinge dalla testa d'ariete sbatte le palpebre e arriccia il naso caprino, adirata. «È così?» ringhia. «Beh, vi farò vedere io! Vi pentirete di questa decisione quando la maledizione della capanna scenderà su di voi; ma questo è anche troppo poco».
Ti volti per andartene, facendo cenno a Mjolnir di seguirti. «Tentiamo la sorte da soli» dici con sicurezza. «Non abbiamo nulla da perdere, e il Sage Beryl ci attende...»
«Jerrak! Attento alle spalle!» grida Jole.
Ti volti su te stesso, disegnando contemporaneamente un ampio arco con Starlight. La sfinge dalla testa d'ariete sta attaccando! Deve aver mentito a proposito della maledizione della capanna, per coglierti impreparati!
Lancia due dadi e somma il risultato al tuo punteggio di Combattività. Se il totale è 12 o più, vai al **133**. Se è 11 o meno, subisci un danno di 8 punti, dato che la creatura usa le corna e le zampe anteriori munite d'artigli per squarciarti le carni. Poi lancia ancora i dadi come sopra; subisci un danno di 8 punti ogni volta che non riesci a colpire la bestia, finché uno di voi vince... e l'altro muore.

3

Dopo aver bisbigliato un'ultima parola a Mjolnir, nuoti nell'aria verso il rosso uomo-rana, o Slaad, come si è definito. Mentre tu e Mjolnir vi avvicinate, lo Slaad sorride maligno. Ha estratto gli artigli affilatissimi e i denti aguzzi gli brillano per la bava appiccicosa.

Nel momento in cui tocchi il bordo del fungo rosso lo Slaad ti balza addosso, con gli artigli pronti ad attaccarti. Una luce folle gli brilla negli occhi quando parte all'attacco, come se avesse vissuto per quest'unico combattimento.
Basta che tu riesca a colpire una volta lo Slaad per ucciderlo. Lancia due dadi e somma il risultato al tuo punteggio di Combattività. Se il totale è 12 o più, vai al **142**. Se è 11 o meno, vai al **63**.

4

«Guarda ma non toccare. Tocca ma non guardare» aveva detto la gatta gigante. Se il primo avvertimento andava bene per la statua, allora il secondo significa che... Istantaneamente abbassi gli occhi e parti alla carica in direzione della donna. Per qualche ragione che non conosci, sai che non devi guardarla.
Senti un violento sibilo proveniente dalla testa della donna. Con l'angolo dell'occhio, proprio un attimo prima di afferrarla, vedi che i suoi capelli si contorcono in maniera innaturale, come se fossero serpenti!
È una medusa! capisci ad un tratto. La afferri per la vita e la butti a terra: sai che guardandola negli occhi verresti trasformato in pietra!
La medusa ti sferra dei calci da terra. Quando cadi, la creatura rotola su di te colpendoti la faccia e i capelli con le unghie affilatissime. Chiudi gli occhi all'istante e la

spingi più forte che puoi, in modo da tenere lontani i suoi riccioli di serpenti: ti ricordi di aver sentito delle antiche leggende, in cui si raccontava che i serpenti in testa alle meduse sono velenosi!
Lancia un dado e somma il risultato al tuo punteggio di Forza. Se il totale è 7 o più, vai al **75**. Se è 6 o meno, vai al **222**.

5

Nel momento in cui l'aura scura entra in contatto con le zampe danzanti, scoppiano delle scintille. Non ti aspettavi che funzionasse, ma pare proprio il contrario!
Istantaneamente le zampe misteriose si incurvano e si piegano sotto la capanna, che crolla a terra. In pochi attimi la capanna è ferma e l'aura nera svanisce dalla lama di Starlight. La sola porta che conduce all'interno della capanna è davanti a voi.
«Niente male, Jerrak» dice Mjolnir dopo un attimo di silenzio. «Hai fatto un buon lavoro mettendo a sedere la capanna in quel modo, ma ti ho visto fare di meglio in altre occasioni. Ricordo l'anno scorso, quando lottasti contro lo spirito...»
«Dimentica quella storia, Jole. Andiamo a prendere il Sage Beryl» lo interrompi. Passi la mano sulla lama in segno di ringraziamento, poi avanzi risolutamente verso la porta della capanna. Quando allunghi la mano per afferrare la maniglia, preghi che la strega non sia in casa. Forse è fuori a pranzo... Vai al **161**.

6

Anche se ti trovi nel bel mezzo di un combattimento, ti volti e fuggi il più in fretta possibile dall'elemento che sta avanzando, sperando di raggiungere l'uscita prima che la creatura ti agguanti.

Lancia un dado e somma il risultato al tuo punteggio di Forza. Se il totale è 10 o più, vai al **160**. Se è 9 o meno, vai al **209**.

7

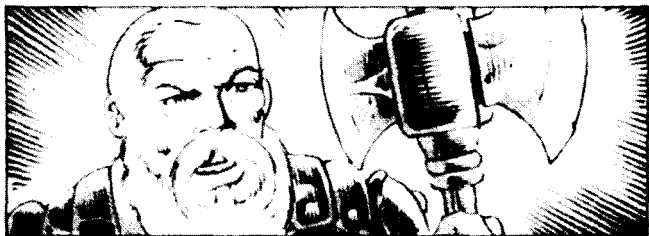
Con una spinta apri la porta della stanza dei tesori, bramoso di vedere cosa c'è dentro. Mjolnir entra con te ed entrambi restate di sasso per la sorpresa.
La stanza in cui vi trovate è enorme, alta forse cinque piani e ben illuminata. È inoltre colma dei tesori più preziosi che si possano immaginare, accatastati senza un ordine preciso contro le pareti e su tutto il pavimento. Monete di platino e d'argento si mescolano a gemme lucenti e a gioielli. Corone e scettri tempestati di pietre preziose giacciono accanto a spade ed armature; coppe di giada e ossidiana colme di catene adamantine, polvere d'oro e anelli di potere dalla ricca lavorazione.
La ricchezza dell'enorme camera è stupefacente, quasi al di là dell'immaginazione. Ti senti debole e misero e ti appoggi a un muro, sopraffatto dallo spettacolo e incapace a malapena di respirare.
Ciò che ti colpisce e che ritieni alquanto strano, comunque, è che nella stanza ci sono delle ossa sparpagliate qua e là. Crani umani, lunghi femori e ossa di dita che sembrano allungarsi verso di te giacciono ovunque, ma non ti spaventano. Sei troppo preoccupato per il tesoro.
Commentando con degli «Ohhh» di meraviglia, tu e Mjolnir correte freneticamente nella stanza, dando calci a sfere di materiali preziosi come se fossero palloni, nuotando in

mari di monete d'oro e distendendovi sulla schiena per ammirare la meravigliosa fattura di preziose statuette. Vi dimenticate completamente del Sage Beryl e di Baba Yaga. Non vi importa nulla del sole, degli amici, del mangiare e del bere.
Per ore ed ore non fate nient'altro che capriole tra i favolosi oggetti di valore della stanza. Alfine vi stancate e cadete addormentati... e vi svegliate per cominciare di nuovo a giocare con l'oro e le gemme da cui siete circondati. Ben presto vi viene sonno di nuovo, e di nuovo vi svegliate per affondare le mani in mucchi di monete. I giorni trascorrono in fretta, ognuno più meraviglioso del precedente.
In fondo al tuo cuore ti rendi contro di essere indebolito per la fame e la sete, ma continui a divertirti tra i tesori della stanza, incurante di ciò che ti aspetta. Negli ultimi istanti della tua vita, mentre con dita scheletriche stringi al petto ossuto una corona d'oro e argento, mentre le gemme lucenti si oscurano e spariscono dalla tua vista, ti rendi conto che il tesoro era maledetto. Le ossa sparse tutt'intorno erano di altri cercatori di fortuna come voi, la cui bramosia di ricchezze ha sorpassato di gran lunga la voglia di vivere. Anche se ti rendi conto che Baba Yaga ha vinto, sei stranamente contento quando i tuoi occhi si chiudono.... per sempre. ✠

8

La sala da pranzo è interessante, ma hai altre cose a cui pensare. Trovi una porta non chiusa a chiave in fondo alla stanza e fai cenno a Mjolnir di allontanarsi dal tavolo e di

seguirti. Aprendo un pochino la porta vedi una stanza piena di nebbia. Ti armi contro un possibile attacco e oltrepassi la porta, con Mjolnir dietro. Vai al **117**.

9

Il combattimento contro la megera verde è violentissimo. La megera colpisce te e Mjolnir con i lunghi artigli, e diverse volte per poco non vi riduce come budella di cervo. Schivate un colpo dopo l'altro, spaventati a morte, e lottate solo per restare in vita.
Improvvisamente la megera verde indietreggia, fa un gesto arcano e... svanisce!
Sbatti gli occhi, non credendo a ciò che vedi. Muovi la spada nel luogo in cui avevi visto per l'ultima volta la sconvolgente creatura, ma non c'è nulla.
Mjolnir si guarda intorno insicuro, immobile nell'atto di sollevare l'ascia per sferrare un altro colpo. «Mmmh, Jerrak, pensi che quella vecchia verdastra se ne sia andata, o cos'altro?» chiede con gli occhi spalancati.
Come in risposta alla sua domanda senti qualcosa di aguzzo graffiarti la gamba nel senso della lunghezza. Sottrai 6 punti di danno dal punteggio di Energia Vitale.
Ti volti su te stesso ed ordini a Mjolnir di mettersi con la schiena contro la tua. «La megera verde si è resa invisibile!» dici al tuo amico, stringendo i denti e lottando contro

il dolore. «Continua a far roteare l'ascia davanti a te per tenerla lontana!»
Agiti in aria la lama nera di Starlight, nella speranza di colpire il mostro per caso.
Lancia due dadi e somma il risultato al tuo punteggio di Combattività. Se il totale è 14 o più, vai al **164**. Se è meno, subisci un danno di 6 punti, causato dall'attacco invisibile della megera verde, e lancia di nuovo i dadi per colpire. Non puoi scappare da questo combattimento: devi continuare finché tu o la megera verde non sarete morti.

10

Mentre te ne stai in piedi nella nebbia biancastra, cercando invano di allontanarla con la mano libera, senti un grido stridulo e acuto, seguito da un tonfo tremendo. La nebbia si disperde rapidamente com'era apparsa.
Davanti a te giace il corpo contorto dell'annis. In piedi sopra di lei, Mjolnir fischietta allegramente e pulisce l'ascia.
«Cosa... cos'è successo?» chiedi sbalordito.
«Quella cuoca si era dimenticata di me» dice, finendo di pulire l'ascia e poi mettendosela orgogliosamente in spalla. «Potevo vederci un po' nella nebbia, dato che i nani come me hanno gli occhi buoni, e mi sono limitato a camminare fino a quella vecchia megera e a finirla».

Abbassi la testa e dai una pacca sulla schiena a Mjolnir. Poi, esplorando la cucina, scopri una porta che Mjolnir, temendo qualche trappola, controlla. E visto che non trova nulla, la apri e la oltrepassi. Vai al **126**.

11

Sorridi a Mjolnir che si incammina verso la statua del nano, mentre tu ti volti per osservare nei dettagli uno dei dipinti sulla parete, con la speranza di trovare qualche indizio per localizzare il Sage Beryl.
«Aiuto!» grida improvvisamente Mjolnir. «Mi ha preso!»
Ti volti indietro e liberi Starlight dal fodero. Il tuo amico nano è stato acciuffato dalla statua che stava esaminando! Senza esitare ti butti nella mischia. La statua di pietra sferra un pugno alla mascella di Mjolnir, che cade a terra privo di sensi. Poi la statua si volta per affrontare il tuo assalto con una calma irremovibile, mentre tu agiti Starlight in direzione della sua testa.
Lancia due dadi e somma il risultato al tuo punteggio di Combattività. Se il totale è 7 o meno, vai al **177**. Se è 8 o più, lancia un dado e somma il risultato al punteggio Anti Magia di Starlight. Se questo secondo totale è 8 o più, vai al **57**; se è 7 o meno, subisci un danno di 5 punti, dato che la statua nana ti colpisce. Poi ripeti il primo lancio per colpire la statua e prosegui come sopra. In questo combattimento non puoi scappare. Continua finché non vieni ucciso o ti trovi nella condizione di poter andare al **177** o al **57**.

12

Lotti con tutte le tue forze per liberarti a calci dalla stretta che non molla, ma sembra che non ci sia nulla da fare. Il desiderio di una boccata d'aria si fa sempre più forte, ma l'acqua fredda e nera è dappertutto intorno a te. Un secondo

prima di aprire la bocca per l'ultima volta ti chiedi se Mjolnir riuscirà a scappare da solo dalla capanna... ✠

13

Ti accorgi subito che la scopa animata combatte meglio di altri avversari già affrontati, certamente meglio di qualsiasi altra scopa capace di combattere! Ti scansi velocemente nel tentativo di evitare i colpi, e riesci a malapena a credere che tutto ciò stia succedendo davvero.
Infine sferri un colpo improvviso: Starlight va a sbattere sul manico della scopa, e la lama comincia a emanare una radiazione nero cupo che si innalza come fumo di olio bruciato. Privata del suo magico potere, la scopa si schianta al suolo.
Mjolnir appoggia per terra l'ascia e comincia ad applaudire. «Non male, non male!» dice scorbuticamente. «Sei stato un po' lento, ma niente male».
«Perché non mi hai aiutato *tu* a combatterla?» gli dici sprezzante ed esasperato.
«Non ce n'era bisogno» risponde il nano, riprendendosi l'ascia. «Oggi mi sono divertito abbastanza».
Cominci a formulare una risposta tagliente, ma proprio in quell'istante una porta si apre nella parete opposta: di colpo un vento violentissimo irrompe nello sgabuzzino, sollevando polvere, utensili, scope, stracci e secchi in una tromba d'aria.
Colti completamente alla sprovvista, tu e Mjolnir venite trasportati dalla forza del vento che scaglia te e il tuo amico nano fuori della porta, come due foglie nella tempesta.
Vai al **123**.

14

Sbatti contro la porta, facendoti un male cane; comunque senti un forte rumore di legno che va in frantumi, la porta

si apre e ti ritrovi nel salone dall'altra parte, barcollante in mezzo all'acqua che defluisce con impeto.
Pochi attimi più tardi, dopo aver raggiunto una zona rialzata più avanti nella sala, Mjolnir tira un profondo respiro e assume un'aria imbronciata.
«Jerrak» dice in tono serissimo, «va contro la mia natura perdonarti per avermi spinto in malo modo, ma dato che hai sfondato la porta e non siamo annegati, per questa volta posso anche perdonarti. Bada però di non essere mai più così maleducato con me!»
Glielo prometti, provando allo stesso tempo vergogna e soddisfazione. Poi tu e Mjolnir vi rimettete ancora una volta in marcia e procedete fino a una porta che vedete dall'altra parte. La porta non nasconde trappole; la oltrepassate entrambi e vi ritrovate in un ambiente di grande luminosità. Vai al **149**.

15

Corri più in fretta che puoi, ma sai di non essere abbastanza veloce. Improvvisamente qualcosa di enorme ti si schianta sulla schiena e ti fa cadere lungo disteso sul terreno paludoso.
Lancia un dado e sottrai il risultato dal tuo punteggio di Energia Vitale.
«Colpito in pieno!» grida il mostro deforme dall'alto. «Forse così imparerai a frenare i tuoi impulsi!»
Con una risata maligna il mostro deforme vola lontano, alto sopra gli alberi avviluppati nella nebbia. Mjolnir si precipita verso di te per toglierti il ramo dalla schiena, poi controlla che non ci siano ossa rotte. Appurato che tutto è a posto, borbotta: «Hai solo una brutta escoriazione, Jerrak, una grande, tremenda, dolorosa, orribile escoriazione. Stai certo che non vorrei essere nei tuoi panni!»
Resisti all'impulso di rispondergli male, e ti metti a sedere per riposare un po' prima di rialzarti in piedi. Adesso puoi

dare un'occhiata alla capanna, e ti accorgi che poggia di nuovo sul terreno. Le zampe di pollo non ci sono più!
«Almeno ora non dobbiamo preoccuparci di come entrare!» borbotti digrignando i denti per il dolore. Sollevi la spada e avanzi zoppicando, finché non raggiungi l'unica porta della capanna, che è socchiusa.
Mjolnir è alle tue spalle quando allunghi la mano verso la maniglia. Vai al **161**.

16

Ti sgranchisci un attimo le gambe prima di lanciarti di corsa fino alla scala a chiocciola: intanto sorridi a Mjolnir. «Non è come se stessimo per fare una gara?»
Il nano lancia un'occhiata dubbiosa ai fiori affamati. «Non sono un corridore bravo quanto te» dice esitante, «ma se vuoi provare, andiamo!»
Ti prepari, dai un grido a Mjolnir, e ti lanci attraverso il giardino calpestando i fiori più vicini. Quasi immediatamente senti che una dozzina di piante ti si attaccano agli stivali, e che con estrema ferocia ne lacerano la pelle.
Lancia due dadi e sottrai il risultato dal punteggio di Energia Vitale.
Senti Mjolnir che grida di dolore alle tue spalle, mentre avanza incespicando nel mostruoso giardino. «Jerrak» ruggisce. «Non ce la faccio! Queste piante mi hanno preso per...»
La voce del nano si spezza bruscamente e lo senti cadere. Ti volti immediatamente e torni indietro da dove sei venuto. Trovi Mjolnir a metà strada, che lotta in ginocchio contro un'orda dei micidiali fiori, incapace addirittura di sollevare l'ascia per tagliarli. Afferri il braccio di Mjolnir in modo da trascinarlo lontano dai fiori in direzione della scala.
Lancia un dado e somma il risultato al tuo punteggio di Forza. Se il totale è 7 o più, vai al **192**. Se è 6 o meno, vai al **122**.

17

Ti incammini lentamente verso il centro della stanza per esaminare la grande X dipinta sul pavimento. «E come ci comportiamo con questa qui, Jole?» chiedi mentre ti inginocchi accanto ad essa. «Vedi nessuna trappola?»
Il nano si china per esaminare lo strano segno. Improvvisamente si irrigidisce. «Oops!» dice pacatamente.
Mjolnir non dice mai questa parola se non quando... Balzi in piedi e cerchi di allontanarti dal centro della stanza, ma è troppo tardi! Il pavimento vi si apre sotto i piedi, e sia tu che Mjolnir cadete gridando in un cunicolo buio e profondo. Vai al **67**.

18

Prendi tra le mani il Sage Beryl e improvvisamente... sei completamente incapace di muoverti. Non puoi neppure chiudere gli occhi o gridare aiuto, eppure la tua mente sembra funzionare come al solito e non senti altri fastidi.
«Bene, bene, bene» bisbiglia una voce spettrale all'interno del tuo cervello. «Qualcuno ha tentato di impadronirsi del Sage Beryl, ma non ha usato le buone maniere, ed è stato decisamente troppo bramoso di rubare oggetti, e di trucidare le mie adorate bestiole durante il cammino. Forse sarebbe meglio fargli rifare tutto da capo,..»
Improvvisamente ti senti molto strano, come se il tempo tornasse indietro. Tu e Mjolnir correte all'indietro a una velocità spaventosa, ripercorrendo in questo modo l'intera avventura, fino al punto in cui hai visto per la prima volta la capanna di Baba Yaga.
Riporta a 0 il tuo punteggio d'Esperienza. Baba Yaga ti ha tolto ogni ricordo, in modo da rendere più interessante la

tua vicenda. Comunque ricominci con 6 punti di Giudizio e con i punteggi di Forza, Osservazione e Combattività che hai ora. Anche il punteggio Anti Magia di Starlight e il punteggio d'Astuzia di Mjolnir rimangono gli stessi.
Vai all'**1**.

19

Dato che non vedi alcun segno di vita vicino alla grotta, prosegui attraverso la vegetazione infangata e coperta di limo finché non raggiungi l'entrata. L'acqua sgocciola dal muschio che pende dalla volta, e il rumore echeggia nell'intera caverna.
«Va tutto bene, Jerrak?» chiama da lontano la voce di Mjolnir.
«Per ora va tutto a meraviglia» rispondi sollevato.
Improvvisamente un violento sibilo sulla sinistra cancella ogni tua sicurezza. Ti volti in tempo per vedere un collo nero serpentiforme, coperto da scaglie bagnate e luccicanti, che si alza dal sottobosco a circa un metro di distanza. Ha la testa di un rettile, con i freddi occhi bianchi e le fauci spalancate, e guarda nella tua direzione.
«Un drago nero!» gridi impaurito. Ti scansi da un lato il più in fretta possibile, mentre il drago emette dalla bocca un'esalazione con un rumore simile a quello di un geyser. Un getto di fluido fumante gli fuoriesce dalle fauci: è un getto di gas acido!
Lancia un dado e somma il risultato al tuo punteggio di Forza. Se il totale è 7 o più, subisci 8 punti di danno a causa dell'acido che il drago ha espirato su di te. Se il risultato è 6 o meno, subisci 16 punti di danno, dato che non sei stato abbastanza svelto da evitare l'acido. Poi vai al **62**.

20

Mjolnir sferra un potente colpo d'ascia contro la faccia sorridente del goblin che... esplode!

Era un *finto goblin*! Questo pensiero ti attraversa rapido la mente, quando la potente forza dell'esplosione proietta Mjolnir contro di te! Cerchi di mantenere la stabilità, ma il nano ti casca pesantemente addosso e temi di cadere giù per le scale assieme a lui.
Lancia un dado e somma il risultato al tuo punteggio di Forza. Se il totale è 7 o più, vai al **60**. Se è 6 o meno, vai al **32**.

21

Con un rumore assordante la porta cede al vostro peso e alla forza con la quale vi abbattete su di essa. Spingendo da un lato i frammenti di legno, vi trovate entrambi dall'altra parte, barcollanti in un lungo corridoio e impauriti all'idea di vedere l'elemento che vi segue attraverso la porta scassata.
Ma, con vostro grande stupore, l'elemento è scomparso! La stanza che avete appena lasciato è completamente vuota!
«Non riesco a credere che ce l'abbiamo fatta ad uscire da quel dannato posto» grugnisce Mjolnir, passandosi la manica sulla fronte per asciugarsi il sudore. «Facciamo finta che sia stato tutto un brutto sogno».
«Mi sto chiedendo se non fosse veramente un sogno» rispondi. Sai benissimo che ciò che è appena successo è reale, anche perché la spalla ti fa tanto male, ma ormai non sai più cosa pensare in questa capanna!
Scrolli la testa per ripulirti dalle ragnatele e assieme a Mjolnir procedi fino a una porta in fondo. La porta si rivela priva di trappole, e tutti e due la attraversate per trovarvi in un posto molto luminoso. Vai al **149**.

22

Ti sembra stupido camminare sul tappeto, ma ci metti i piedi sopra ed avanzi. E prima che te ne renda conto, la scena raffigurata nel tappeto sembra sorgere davanti a te e

poi...ti trovi nelle vicinanze di un lago stagnante e maleodorante. Un pallido cielo crepuscolare, senza sole né nubi, si estende in alto. Tutt'intorno c'è una scura foresta di salici dai rami ingarbugliati che ti impediscono di vedere la spiaggia lontana solo pochi metri.
Avverti un movimento ai tuoi piedi e guardi in basso. Un tappeto che mostra l'interno di una soffitta buia giace a terra davanti a te. Mentre lo osservi, la figura di un nano con in mano un'ascia avanza verso di te ed esce dal tappeto: un attimo più tardi Mjolnir è al tuo fianco e subito dopo il tappeto svanisce!
«Esploriamo le sponde del lago» riesci a dire; ti senti piuttosto scosso. Stenti a credere all'incredibile magia a cui hai assistito in questo manicomio, perché altrimenti non si può definire la capanna della strega.
Mjolnir non dice niente, ma quando ti avvicini al lago ti segue. Nulla sembra muoversi, anche se hai la sensazione di essere osservato.
Lancia un dado e somma il risultato al tuo punteggio d'Osservazione. Se il totale è 7 o più, vai al **150**. Se è 6 o meno, vai al **34**.

23

Sospiri e sorridi al nano. «D'accordo, Jole. Andiamo avanti e tieniti pure il calice. Se usciremo vivi da qui, potrai mostrarlo ai tuoi nipoti». Ti volti per esaminare il resto della stanza.
Trovi una porta che non è chiusa a chiave in fondo alla stanza, e fai cenno a Mjolnir di seguirti. Apri un pochino la

porta e vedi una stanza colma di nebbia. Prepari l'arma contro possibili attacchi e oltrepassi la porta, con Mjolnir dietro. Vai al **117**.

24

Ti volti e scappi il più in fretta possibile dall'elemento che avanza, sperando di arrivare all'uscita prima che ti agguanti.
Lancia un dado e somma il risultato al tuo punteggio di Forza. Se il totale è 8 o più, vai al **160**. Se è 7 o meno, non riesci a fuggire e devi combattere l'elemento per almeno un assalto. Vai al **104**.

25

Al secondo colpo della tua spada dalla lama nera il teschio infuocato va in frantumi, e dozzine di frammenti ossei sfrigolano quando cadono nelle acque paludose che circondano il palo.

Fissi i resti del teschio, poi senti qualcuno che ti tira la manica. Ti volti nervosamente, con Starlight sollevata e pronta a colpire, ma è solo Mjolnir.
«Jerrak» dice solennemente il nano, «è stato un combattimento davvero magnifico, però ne siamo usciti ben abbrustoliti. E tu hai un aspetto peggiore del mio».
Sbuffi, posando accuratamente la spada da un lato per bendarti le ferite. «È perché io sono più alto, e di conseguenza sono un bersaglio migliore» gli dici, sogghignando debolmente.
Mjolnir sorride e si occupa delle sue ferite. «Ho sempre saputo che c'era qualcosa di positivo nell'essere così piccolo» dice a voce bassa. «Mi tiene fuori dalla linea del fuoco, per così dire».
Questo commento ti strappa un bel sorriso. «Ora che abbiamo sistemato il guardiano» gli dici, «andiamo a trovare la gemma».
«Spero solo che non ci siano nuove sorprese in serbo per noi» borbotta il ladro nano mentre si mette l'ascia in spalla. «Il mio cuore non sopporterebbe un altro di quei teschi sputafuoco nello stesso giorno». Vai al **103**.

26

Siete arrivati in un posto nuovo. A prima vista l'enorme stanza illuminata ti pare un magazzino. È piena di armature poste su appositi scaffali, e di armi appese alle pareti e montate su pedane. Grandi e strane macchine si trovano su una bassa piattaforma rialzata in mezzo al pavimento. Ti accorgi improvvisamente che si tratta di un museo.
«Un museo?» borbotta Mjolnir dopo che gliel'hai detto. «E cosa se ne fa una strega di un museo?»
«Forse sono trofei delle sue conquiste» suggerisci, esaminando un'armatura particolarmente interessante. Uno qualsiasi di questi insoliti oggetti sarebbe stato sufficiente a

proteggere il suo portatore da quasi tutti i mostri esistenti... ma non dalla magia di Baba Yaga.
«Cos'è questa strana cosa, Jerrak?» ti chiede Mjolnir. Distogli lo sguardo dall'armatura che hai preso in esame e vedi il tuo compagno in piedi, accanto ad un'enorme figura in armatura che torreggia a un altezza di almeno quattro metri.
Lancia un dado e somma il risultato al tuo punteggio di Osservazione. Se il totale è 7 o più, vai al **218**. Se è 6 o meno, vai al **207**.

27

Rimani a fissare la porta, poi guardi ancora una volta lo gnomo che tieni tra le mani. Mettendolo delicatamente a terra trattieni il fiato e conti fino a dieci.
«Se stai mentendo prima o poi lo scoprirò e te la farò pagare!» gli dici severamente. «Adesso esci di qui prima che cambi idea!»
«Sì... Sissignore!» piagnucola lo gnomo, abbozzando un frettoloso inchino prima di uscire di volata dalla porta da cui eravate entrati in modo tanto strano.
«Dovevamo fargli la festa» borbotta scontento Mjolnir. «Una sola parola e avrei steso quella mezza cartuccia».
«Non siamo venuti qui per baruffare con gli gnomi» tagli corto. «Siamo qui per riprenderci il Sage Beryl, ed è ciò che faremo adesso. Speriamo solo che abbia detto la verità».
Vi dirigete assieme verso la porta dall'altra parte della stanza. Nonostante il suo rude modo di esprimersi, Mjolnir è contento che non si sia fatto del male allo gnomo. I nani e gli gnomi sono tradizionalmente amici... se non si tiene conto di casi come questo.
Tenendo ben stretta la spada, apri la porta ed avanzi nella stanza illuminata che vi attende. Vai al **149**.

28

Mjolnir allunga la mano verso un cofanetto di vetro pieno di anelli luccicanti, ma tu lo blocchi immediatamente. «Dopo tutti i pericoli che abbiamo corso per arrivare fin qui» dici con voce pacata, «tu pensi che Baba Yaga lascerebbe tutte queste ricchezze senza protezione? Usa la testa, Jole!»

Mjolnir esita, poi si morde il labbro inferiore. «E credi che dispiacerebbe alla vecchia strega perdere un piccolo anello? Eh, Jerrak?»

«E tu cosa credi?» rispondi esasperato. «Probabilmente l'anello ti farebbe marcire il braccio o ti trasformerebbe in ravanello, o in qualcosa del genere. Lascia perdere. Andiamo!»

Mjolnir sospira e annuisce con la testa, poi grugnisce che è d'accordo, e ancora una volta vi rimettete alla ricerca del Sage Beryl. Vai al **127**.

29

«Non c'è alcuna ragione per combattere. Non ho litigato con te» dici alla gatta argentea. «Andremo...» sollevi gli occhi verso il soffitto e individui una botola, «su in soffitta».

Non me ne importa un bel niente di dove andate, dice telepaticamente Murmur. «Qualsiasi luogo si può raggiungere da qualsiasi altro, qui nella capanna di Baba Yaga. La soffitta va benissimo. Prendete la scala dietro la stufa. Divertitevi!»

Guardi dietro la stufa e scopri una scala scassata, parzialmente sepolta da un mucchio di ossa che purtroppo sem-

brano proprio ossa umane. Tu e Mjolnir fissate la scala mentre Murmur scivola nuovamente nel sonno. Vai al **135**.

30

Mjolnir continua a cercare un modo per fuggire, mentre tu tocchi gli scalini che ti stanno davanti con la punta della spada, in cerca dell'orribile mostro strisciante che pare avvicinarsi ad ogni secondo che passa. L'eco dei suoi movimenti ti fa rabbrividire di paura. Qualsiasi sorte la creatura vi riservi, non sarà piacevole.
«L'ho trovata, Jerrak!» grida Mjolnir alle tue spalle. «Ho trovato una porta segreta. Forza vieni...»
Ma già senti nell'oscurità il rumore di qualcosa che gratta, proprio davanti a te. Tieni Starlight con tutte due le mani e la abbatti sul mostro invisibile.
Il colpo affonda in qualcosa di molle che s'intravede lungo le scale. Ti sta proprio davanti... e tu hai una sola possibilità di ucciderlo! Tiri indietro la spada con tutte le tue forze e sferri un altro colpo al mostro invisibile.
Lancia due dadi e somma il risultato al tuo punteggio di Combattività. Se il totale è 11 o più, vai al **115**. Se è 10 o meno, vai al **159**. Ricorda che, se vuoi, puoi aggiungere dei punti di Esperienza al numero ottenuto col lancio dei dadi.

31

«Mi pare un posto sicuro» dici a Mjolnir risollevato. «Andiamo!»
Uscite dal portico, camminando con fiducia tra le aiole variopinte... una fiducia che svanisce immediatamente. Poco dopo, infatti, i fiori dall'aspetto innocente si trasformano di colpo in creature micidiali, dalle fauci piene di denti appuntiti! A dozzine si allungano verso i tuoi piedi e subito cominciano a morderti oltre gli stivali.
Gridi di dolore mentre sferri un calcio ai terrificanti piccoli mostri, in preda ad un panico totale. Il dolore è quasi

insopportabile, ma in qualche modo tu e Mjolnir riuscite a tornare nel portico.
Lancia due dadi e sottrai il risultato dal punteggio di Energia Vitale.
Tu e il tuo compagno nano crollate a terra, nel portico che vi offre riparo, ansimando per riprender fiato e doloranti per gli innumerevoli tagli e morsi di cui avete sofferto durante l'attacco. Infine Mjolnir si mette a sedere e si volta a guardare stupefatto quello che adesso è un tranquillo mare di boccioli.
«Vedi, Jerrak» dice, «sapevo che Baba Yaga è cattiva, ma non ho mai visto una strega tanto malvagia da far sì che i fiori potessero morsicarmi la faccia. Questa capanna è semplicemente maledetta».
«Dobbiamo raggiungere in qualche modo la scala a chiocciola, Jole» borbotti rialzandoti. «Forse potremo arrivarci di corsa, sperando di farcela prima che i fiori ci ostacolino».
«Hmm» sbuffa il nano. «Io direi di servirci dell'ascia e ridurli in polvere. Non sono bravo a correre».
Se decidi di correre attraverso le aiole fino alla scala, vai al **16**. Se preferisci attaccare i fiori con le armi, vai al **59**.

32

Incapace di fermarti, cadi all'indietro giù per le scale; perdi Starlight e cerchi inutilmente di fermare la discesa. Mjolnir ruzzola giù assieme a te.
Lancia due dadi e sottrai il risultato dal punteggio di Energia Vitale.
Le cose peggiorano quando ti rendi conto che la scala viene a mancare sotto di voi! Mjolnir ha il tempo per esclamare sorpreso: «Una trappola!» prima che vi troviate entrambi a precipitare in un vano oscuro apparentemente senza fine!
Se possiedi l'espediente per fuggire avuto dal topo gigante e scegli di usarlo ora, vai al **148**. Altrimenti vai al **67**.

33

La porta resiste, nonostante tu abbia fatto del tuo meglio per buttarla giù. Ora ti accorgi di avere l'acqua alla cintola, mentre altra acqua continua a riversarsi dall'alto.
«Mjolnir» gridi al di sopra del rumore. «Mjolnir, tirami fuori di qui!»
«Non posso, Jerrak! Riesco appena a tenere la testa fuori dall'acqua!» grida Mjolnir, spaventatissimo, sforzandosi di non affogare. «E inoltre, stupido che non sei altro, mi hai fatto scappare di mano gli arnesi, e non riesco a trovarli!».
Ti volti e cerchi di buttarti di nuovo contro la porta chiusa, ma ora l'acqua è troppo alta perché i tuoi sforzi riescano ad avere qualche effetto. Devi guardare in faccia la realtà: sei giunto alla fine dell'avventura... e Baba Yaga è ancora in possesso del Sage Beryl. ✠

34

Non riesci ancora a scrollarti di dosso la sensazione di essere osservato, ma non vedi nulla di pericoloso. Avvicinandoti alla sponda del lago, ricoperta dalle alghe, dai un calcio a un sasso e lo mandi in acqua dove affonda con un leggero *plop*.
«Non ho idea di come faccia Baba Yaga ad avere un intero lago nella capanna» borbotti nervosamente, «ma sembra piuttosto innocuo. Diamo un'occhiata in giro per vedere se riusciamo a trovare il modo per uscire da questo posto... non penso che troveremo qui il Sage Beryl».
Mjolnir annuisce silenziosamente e si volta per andarsene. Ti incammini dietro di lui.
Senti un tonfo alle tue spalle. E mentre ti volti qualcosa di estremamente forte ti afferra le caviglie e ti solleva i piedi da sotto in su. Starlight ti sfugge di mano e vola via lontana. Ti senti trascinare nel lago prima di avere il tempo di gridare. Sei sconvolto, quasi tramortito all'impatto con le gelide acque che ti si chiudono sulla testa quando vieni

tirato sotto, nell'oscurità eterna, lontano dall'aria. Ti dibatti per liberarti dalla stretta alle caviglie con tutte le tue forze, consapevole di doverti liberare in fretta se non vuoi annegare.
Lancia un dado e aggiungi il risultato al tuo punteggio di Forza. Se il totale è 8 o più, vai al **220**. Se è 7 o meno, vai al **12**.

35

Osservi la stanza in cui ti trovi assieme a Mjolnir. È quadrata, misura due metri di lato ed è piena di stracci, scope e secchi. Siete in uno sgabuzzino!
«È il posto più maledettamente pazzo che abbia mai visto!» dice Mjolnir. «Passiamo da una cosa tremenda all'altra, e ora è la volta di uno sgabuzzino».
«Poteva capitarci di peggio» dici, allungando un braccio verso una scopa per ispezionarla. «Almeno Baba Yaga tiene pulita la capanna. Ha... Cosa diavolo...!»
Appena la tocchi, la scopa comincia a vibrare, prendendo vita tra le tue mani. Liberandosi dalla stretta la scopa si solleva dal pavimento e fluttua per un po' a mezz'aria, proprio sopra di te.
«A cosa dobbiamo tutto ciò?» bisbiglia Mjolnir, sollevando nervosamente l'ascia da combattimento.
Togli Starlight dal fodero, incerto sul da farsi. La scopa comincia a vibrare violentemente un'altra volta, poi si lancia su di te, mancandoti la testa per un pelo!

Puoi attaccare la scopa con la spada, oppure cercare di afferrarla con le mani. Se decidi di usare la spada, vai al **219**. Se scegli di afferrare la scopa, vai al **132**.

36

Ti tornano in mente le parole di Murmur: «Ciò che vedi è sbagliato. Guarda ma non toccare».
«Jole, aspetta!» gridi forte. Il nano si ferma e ti guarda incuriosito mentre gli ricordi l'avvertimento di Murmur.
«Pensi che quel gatto abbia voluto metterci in guardia da queste statue?» chiede infine. «Non avrei mai pensato che tu fossi uno che si fa dare consigli da un micione, Jerrak. E cosa mai dovrebbero farci queste dannate statue? Morsicarci?»
In quell'attimo una piacevole voce femminile aleggia nella sala. «Le statue appartengono a me».
Tu e Mjolnir vi voltate verso l'apertura di una porta in fondo al corridoio. Nell'oscurità c'è una donna con la faccia e le spalle nell'ombra. «Le ho scolpite io stessa» continua la donna. «È stato un lavoro molto lungo. Non toccatele per favore».
«Signora» gridi, «siamo avventurieri in cerca di una gemma verde chiamata Sage Beryl. L'ha vista?»
«Questo nome mi suona in un certo qual modo familiare» replica la donna. «Potrebbe essere nel museo, che si trova un po' oltre questa mia stanza. Potete andare a cercarla, se vi pare, ma dovrete attraversare la mia camera al buio, senza mai guardarmi direttamente».
Non ti fidi della donna, ma le dici ugualmente di essere d'accordo. Con Mjolnir al tuo fianco ti avvicini alla porta in fondo alla sala. La donna si ritira nell'oscurità della stanza che vi sta davanti, senza mai mostrarsi completamente.

«Non mi fido di nessuno in questa capanna di pazzi!» brontola Mjolnir. «Comunque non la capisco. Aveva paura che le mettessi in disordine le statue?»
«Limitati a fare come dice, Mjolnir» bisbigli. «Dobbiamo trovare il Sage Beryl il più in fretta possibile per liberare mio nonno».
Quando raggiungi la porta e guardi di lato, distingui la sagoma indistinta della donna. Allora ti avvicini e lei ti porge la mano.
Quando la tocchi ti viene istintivo di ritirare la tua mano: la sua è fredda come quella di un morto, tuttavia non dici nulla e la stringi. La signora ti conduce lungo un passaggio in discesa, che serpeggia nell'oscurità della sua stanza. Infine si ferma.
«Siamo arrivati alla porta» dice. «Il museo si trova di là. Potete andare».
Allunghi la mano e trovi la maniglia, e quando apri la porta una luce brillante esce dalla stanza e vi inonda.
Se lasci immediatamente la stanza in cui ti trovi, vai al **126**.
Se ti volti per vedere chi è la donna, vai al **45**.

37

Ti accanisci contro il mostro, sperando di colpirlo prima che finisca di pronunciare l'incantesimo.
Lancia due dadi e somma il risultato al tuo punteggio di Combattività. Se il totale è 11 o meno, vai al **65**. Se è 12 o più, vai al **61**.

38

Con la coda dell'occhio vedi che Starlight emana una tremula luce scura, ma il suo potere non è sufficiente. Senti di perdere il controllo del pensiero, che scivola in quegli occhi rosso fiamma e... amichevoli.

Improvvisamente ti trovi a tuo agio accanto al nuovo amico. Sebbene sia d'aspetto piuttosto insolito, è un essere buono. Ti fidi di lui. Senti di esserti sempre fidato.
«*Bene!*» dice la creatura, che vedendo la tua espressione tranquilla ti scioglie dall'incantesimo. «*Abbiamo un sacco di lavoro da fare. Prendi il nano e seguimi!*»
Obbedisci in fretta, e lasci che la creatura goblin ti porti via Starlight. Ti carichi in spalla il corpo esanime di Mjolnir e segui la creatura attraverso la porta, lontano dagli occhi di tutti gli altri mortali, per diventare dapprima schiavo di uno spirito assassino, e infine la sua cena. ✠

39

Rinfoderi la spada, afferri la scopa per il manico e cerchi di stenderla al suolo. La scopa si dimostra molto più forte e veloce di quanto immaginavi, e comincia a sollevarti.
«Mjolnir!» gridi. «Prendimi le gambe e aiutami a tirar giù questa cosa!»
«Okay» grida Mjolnir dal basso. Un istante più tardi senti che il nano ti afferra le gambe e dà dei forti strattoni, ma senza riuscire nell'intento. La scopa ti sta sollevando sempre più in alto.
Improvvisamente Mjolnir borbotta: «Quella dannata scopa ci sta alzando entrambi dal pavimento! Fai qualcosa Jerrak!»
Prima che tu possa rispondere, la scopa parte di volata verso una delle pareti. Tutto ad un tratto nella parete si apre una porta, e la scopa la attraversa in volo a tutta velocità. Non sai se continuare a tenerti alla scopa o se lasciarti andare, ma in pochi secondi la velocità è tale che non osi mollare la stretta.
Sfrecciate da una parte all'altra, attraverso saloni, corridoi, sgabuzzini e stanze di ogni genere e misura. Quando la scopa attraversa un'ultima porta, comincia a rallentare; poi fa una brusca fermata, lanciando lontano te e Mjolnir che

vi ritrovate lunghi distesi sul pavimento, doloranti e con le vertigini.
Ancora stordito vedi la spada a portata di mano, e mentre ti alzi allunghi il braccio per riprenderla. Ma qualcuno mette un piede sulla lama e la tiene ferma a terra.
«Benvenuti nella mia capanna». È una voce che giunge dall'alto. Appartiene ad una vecchia, ricurva sotto il peso degli anni, ed è una voce assolutamente priva di pietà o calore umano. Rimani agghiacciato. Vai al **166**.

40

A dispetto dei tuoi sforzi disperati, la criniera della sfinge ti scivola di mano. Con un grido selvaggio cadi gambe all'aria e a testa in giù, incapace di fermarti, col mondo che ti gira intorno come un vortice. L'ultima cosa di cui sei consapevole è di precipitare in una pozzanghera di acqua stagnante poco profonda...
Dopo molto tempo, ti svegli sbattendo le palpebre. Una faccia rugosa e sfocata scruta la tua con un'espressione preoccupata.
«Jerrak?» grida Mjolnir. «Jerrak, ce la farai, ragazzo mio? Parlami figliolo!»
Cerchi di sederti, ma il dolore è troppo forte. Hai l'impressione di avere il corpo a pezzi. Perdi tutti i punti di Energia Vitale che ti rimangono, tranne uno.
«La... la sfin...» ansimi tutto dolorante.
«Se n'è andata» dice Mjolnir. «E prima di farlo ha preso in bocca la tua spada e se n'è volata via. Doveva sapere che era magica, e ci ha abbindolato per rubarla! Per il Primo Padre dei Nani, io odio quelle sfingi dalla testa d'ariete!»
La spada non c'è più, i dolori sono talmente forti che non riesci neppure a muoverti, ti trovi nel mezzo della peggiore e più lugubre palude del mondo... proprio fuori dalla capanna della strega più potente e crudele che sia mai esistita. Ti sforzi di rialzarti, e decidi di fuggire da questa palude

finché è ancora possibile. Se riuscirai a uscire vivo di qui tornerai alla capanna un'altra volta.
Tuttavia sai che per arrivare a casa il viaggio è lungo, specialmente senza un'arma... ✠

41

Il potere Anti Magia di Starlight si manifesta con un bagliore quando viene attivato... ma non succede nulla! La creatura dev'essere vera!
Ormai sei quasi nelle fauci spalancate del mostruoso rettile, e gridi di terrore. Il mondo si oscura velocemente quando le zanne della creatura affondano nel tuo corpo...
Più tardi apri debolmente gli occhi. Dove sei? Disteso sul pavimento, pare. Volti la testa e vedi Mjolnir accanto a te, con un braccio davanti alla faccia, come se volesse allontanare la vista di qualcosa di terribile.
Ti metti a sedere di scatto, ricordandoti improvvisamente dell'enorme bestiaccia. Invece di essere nel suo stomaco ti ritrovi in una stanzetta con una lanterna accesa su un tavolo accanto a te. Ti alzi in piedi barcollando e sul piano del tavolo trovi la tua spada e l'ascia di Mjolnir, assieme al seguente messaggio.

Scusate per avervi causato tanti fastidi. Vi ho usati per sperimentare un nuovo incantesimo d'illusionismo, che provoca immenso terrore. L'incantesimo sembra funzionare molto bene, e la vostra assistenza in veste di soggetti dell'esperimento è stata altamente apprezzata. Grazie!

La creatura *era* un'illusione! Anche se ti senti risollevato vorresti poter mettere le mani addosso al furbone che ha

fatto quell'incantesimo. Quando lo svegli, Mjolnir esprime gli stessi sentimenti. Almeno non vi è stato rubato nulla! Oltre alla porta dalla quale siete entrati ce n'è solo un'altra, piccola e di legno, nella parete opposta. Dopo che Mjolnir ha accuratamente controllato che non ci siano trappole, oltrepassate la porta ed entrate nella stanza fortemente illuminata che si trova dall'altra parte. Vai al **149**.

42

Combatti disperatamente, continuando a sferrare tremendi colpi al drago con la tua spada incantata, ma la bestiaccia è più svelta di quanto immaginavi, visto e considerato che è così grande. Barcolli all'indietro quando la coda del drago solleva un'ondata di acqua sozza che ti colpisce in faccia. Improvvisamente inciampi su una radice. Prima di capire cosa sta succedendo cadi a terra e perdi Starlight.
Preso dal panico cerchi di schivarti, mentre le fauci del drago si chiudono proprio nel luogo in cui ti trovavi a terra solo qualche attimo fa. Balzi in piedi e allunghi la mano per prendere la spada proprio mentre il drago ti azzanna il torace. I suoi freddi denti affilati ti lacerano l'armatura, la pelle e i muscoli come se fossi un tenero bocconcino. Il dolore è insopportabile e il mondo svanisce in una nebbia di agonia... Vai al **223**.

43

Il balenio provocato dall'esplosione della palla luminosa ti acceca per alcuni secondi. Mentre ti sfreghi rapidamente gli occhi per cercare di vedere dove si trova lo Slaad grigio, senti Mjolnir che grida di dolore, e subito dopo il gutturale urlo di trionfo del mostro grigio.
Stringi gli occhi e ti precipiti in avanti, con Starlight pronta in mano. Trovi lo Slaad che avanza verso Mjolnir, che è straziato dal dolore e si tiene stretto un braccio.

Allora con un grido attiri l'attenzione dello Slaad, che ti attacca nello stesso momento in cui tu ti lanci su di lui. Vai al **157**.

44

La prima cosa che noti è un enorme candeliere di vetro giallo appeso al centro del soffitto. Fornisce una luce intensa che illumina un lungo tavolo da pranzo coperto con una preziosa tovaglia. Numerose sedie sono allineate lungo i fianchi del tavolo.
«È come se fossimo in ritardo per la cena» osserva Mjolnir.
Cammini lentamente attorno al tavolo, notando i bellissimi arazzi e il basso fuoco che scoppietta in un caminetto. Sembra la sala da pranzo di un re, non di una strega. Grandi calici, apparentemente ricavati da singole enormi gemme, si trovano sul tavolo, ciascuno davanti a una sedia vuota a forma di trono.
Lancia un dado e somma il risultato al punteggio di Astuzia di Mjolnir. Se il totale è 8 o più vai al **138**. Se è 7 o meno, vai all'**8**.

45

Istintivamente ti volti per dare un'occhiata alla donna che ha guidato te e Mjolnir attraverso la stanza buia. Non riesci a capire perché non devi vederla, dato che finora è stata così servizievole...
La luce brillante che fuoriesce dalla porta aperta obbliga la donna ad aprire gli occhi. Il cuore ti balza in gola quando vedi dei serpenti che le pendono dalla testa al posto dei capelli! Le serpi che si contorcono spalancano la bocca, rivelando denti aguzzi.
Sei troppo scosso per gridare «Medusa!» e avvisare Mjolnir del pericolo. Gli occhi cerchiati di rosso della donna incontrano i tuoi... e capisci di aver guardato troppo a lungo.

«Scemo!» grida arrabbiata la medusa, quando avverti un dolore accecante agli occhi. La tua pelle e i tuoi muscoli si appesantiscono, poi si induriscono, e senti che stai cominciando a trasformarti in solida pietra... ✠

46

Disperatamente ti aggrappi con le dita al camino, mentre il tetto della capanna gira velocemente. Dopo alcuni terrificanti momenti, in cui sei colto dalle vertigini, riesci a trovare l'equilibrio e cammini a quattro zampe fino alla botola. Cerchi di ignorare il paesaggio circostante, dato che continua a girare, anche perché il tuo stomaco si sta ribellando.
«Niente male» grida dall'alto Mjolnir quando raggiungi la botola. «Probabilmente io avrei saputo fare di meglio, ma non volevo farti sfigurare. Tieni, prendi!»
Il nano ti getta il capo di una corda. Noti che ha legato l'altra cima a un ramo dell'albero. Leghi velocemente la tua cima al camino vicino alla botola, e Mjolnir scivola lungo la corda e raggiunge il tetto con facilità.
Appena ti raggiunge taglia la corda con un colpo d'ascia. «Ciò eviterà che ci facciamo male col camino» spiega. Sembra che non soffra di questo tremendo girotondo. Si accuccia e ti guarda da vicino. «Ti senti male, o cosa, Jerrak?»
«No... sto benissimo». Sei lungo disteso, ancora incollato disperatamente al tetto. «Sbrighiamoci ad entrare!»
«Hmmph» borbotta il nano, mentre controlla la botola e la apre. Entri prima tu e scendi lungo una scala, con le ginocchia deboli e fradicio di sudore.
Sorprendentemente la stanza in cui sei entrato non sembra risentire affatto del vertiginoso movimento che provavi sul tetto. Cominci già a sentirti molto meglio: sfoderi Starlight e ti guardi in giro mentre Mjolnir scende e si porta al tuo fianco. Vai al **26**.

47

La lama di Starlight emana la consueta aura scura di potere Anti Magia, e si carica di energia. L'aura nera avvolge la rana eccitata, poi un forte scoppio ti mette in allarme e ti induce a lasciare andare la rana.
Un istante più tardi un pesante nano ti piomba sul piede.
«Ahi!» ruggisci, lasciando cadere Starlight e afferrandoti il piede dolorante. Mjolnir si rialza da terra.
«Non toccherò mai più nessuno degli schifosi oggetti di questa stanza, mai, neanche se la mia vita dipendesse da ciò!» grida Mjolnir. «E... c'è un'altra cosa: hai messo una paura del diavolo alla mia pelle verde, con quella spada! Pensavo che volessi spellarmi!»
Quando il nano infuriato si calma, ripartite alla ricerca del Sage Beryl. Vai al **127**.

48

Mentre cerchi disperatamente di allontanarti dal teschio infuocato, lui ti lancia sulla schiena un'ultima fiammata bruciante. Prima che tu riesca a toglierti di mezzo le fiamme ti procurano un danno di 4 punti di Energia Vitale.
Mentre tu e Mjolnir restate lontani dal guardiano dal perfido sorriso e dagli occhi gialli, senti qualcuno alle tue spalle mormorare: «Tsk, tsk!» Ti volti, con Starlight tra le mani ustionate.
«Ehilà!» dice la bizzarra figura che ti appare davanti agli occhi. «Stai attento con quella spada. Sono un amico... o almeno posso esserlo».

La grande creatura che vi sta di fronte è seduta su un tronco. Ha una testa d'ariete, gli occhi di un marrone acceso e due corna ricurve dalla punta affilata. Il corpo della creatura è quello di un leone dorato, con due enormi ali d'aquila abbassate lungo i fianchi.
Fissi sbalordito la bestia per alcuni secondi. Non hai mai visto nulla che somigliasse a questa straordinaria creatura.
«Chi... chi sei?» chiedi, mentre lanci un'occhiata a Mjolnir che abbassa il braccio con cui impugna l'ascia.
«Ho detto che sono un amico» dice la creatura. «Puoi chiamarmi Ulimnashton. Sono una sfinge dalla testa d'ariete, nel caso che tu non ne avessi mai vista una, come è ovvio».
«Sono Jerrak» dici prudentemente. «Un umano, nel caso che tu non ne avessi mai visto uno. Cosa vuoi?»
Le ali di Ulimnashton si spiegano languidamente e muovono l'aria stagnante. L'odore della palude non sembra dare il minimo fastidio alla creatura. «Il tuo scopo è entrare in quella capanna... giusto?» chiede la creatura. Quando annuisci con la testa, prosegue: «La sola entrata per la capanna è una botola sul tetto. Potrei portarti in volo fin lì sulla mia schiena... a una condizione».
«Non possiamo semplicemente andare a piedi fino alla porta davanti?» chiede Mjolnir con sospetto. «Oppure perché non possiamo semplicemente scalare il tetto per conto nostro?»
«La capanna è protetta da incantesimi e da guardiani» risponde tranquillamente Ulimnashton. «Pericolose trappolucce magiche che faranno sciogliere le vostre ossa in gelatina, se vi avvicinerete di sette passi alla capanna in qualsiasi direzione... eccetto che dall'alto». La sfinge dalla testa d'ariete rabbrividisce. «Una brutta faccenda a dire il vero».
Pensi attentamente, soppesando la tua decisione. Se decidi di accettare l'offerta della sfinge di portarti in volo fino al

tetto della capanna, vai al **184**. Se rifiuti l'offerta della strana creatura, vai al **2**.

49

Se possiedi l'espediente magico avuto dal topo prima di entrare in questa stanza, scopri ora che non l'hai più, dato che probabilmente è andato perso durante l'ultimo combattimento. Vai al **126**.

50

Afferri disperatamente la coda sferzante della bestiaccia alata, ma la sua estremità, che termina con una specie di pungiglione, ti scivola tra le dita e ti colpisce alla spalla facendoti molto male. Ti allontani di corsa con un grido di dolore e di rabbia.

«Ohi! Miserabile piccolo...» stai per cominciare una lunga lista di imprecazioni, quando improvvisamente ti fermi; la spalla si è improvvisamente intirizzita, e una strana sensazione di bruciore si estende all'intero petto e alle braccia. Veleno!

Cerchi disperatamente di chiamare Mjolnir, che sta ancora lottando contro la creatura, ma sembra che i tuoi polmoni non funzionino bene. La scena che hai di fronte comincia a girarti sotto gli occhi quando, indebolito, crolli sulle ginocchia.

Devo alzarmi! pensi, cercando di reagire all'effetto del veleno. *Devo rialzarmi per aiutare Mjolnir!* Ma il mondo ormai gira troppo in fretta, e improvvisamente tutto svanisce... ✠

51

Per alcuni attimi sei troppo stordito per renderti conto dell'accaduto. Senti debolmente qualcuno gridare. Poco dopo delle mani forti ti aiutano a rialzarti in piedi e ti porgono la spada. Gemi di dolore quando ti rimetti in posizione eretta. Ti fanno male tutte le ossa e hai un fortissimo mal di testa.
«Non penso che questa idea possa funzionare, Jerrak» ti avverte Mjolnir con voce tremante. «Quella capanna ha più assi nella manica che tarli nel legno».
Improvvisamente: «Stupidi!» borbotta una voce aspra a breve distanza. «Dovete semplicemente chiedere alla capanna di lasciarvi entrare. Capisce tutte le lingue».
Colto di sorpresa ti volti, e vedi una grande creatura dalle sembianze umane seduta su un tronco a circa quindici metri da voi. Delle scaglie grigie rendono lucida la sua pelle, e due grandi ali coriacee si protendono dalla schiena, sventolando nella nebbia.
«Un mostro deforme!» ringhia Mjolnir. «Non bisogna mai dare bada a mostri puzzolenti e assetati di sangue come questo!»
Riacquisti in fretta l'autocontrollo. Neppure tu hai simpatia per queste creature deformi, ma potrebbe valere la pena di parlare al mostro per scoprire cosa sa. Se pensi di fare così, vai al **77**. Se attacchi il mostro deforme, vai al **216**.

52

Prendi in mano il Sage Beryl... e una vecchia voce famigliare geme: «Jerrak! Jerrak!»
«Nicodamus!» gridi, delirante per la gioia. «Alla fine ti ho trovato!»
«È quella gemma verde a parlare o cos'altro?» chiede Mjolnir sorpreso. In fretta presenti il nano al mago invisibile, nascosto all'interno della gemma.

«Jerrak, non dovevi venirmi dietro fino alla capanna di Baba Yaga!» dice Nicodamus in tono eccitato. «Ti sei esposto a un grave pericolo!»
«Dovevo farlo!» gli dici frettolosamente. «La strega ha distrutto la casa di mio nonno e si è mangiata quelli che la abitavano. *Dovevo* riportarti indietro, almeno te!»
«Ho da darti qualche novità in proposito» dice Nicodamus, ma prima dovete uscire da qui. Se Baba Yaga vi prende...»
Un'altra voce interrompe la conversazione, sferzante come il vento freddo dell'inverno. «Sempre che io vi lasci andare...» Vai all'**85**.

53

Non sempre hai voglia di combattere: sei ancora stanco per aver lottato contro la megera verde, e non hai per niente l'impressione di essere più vicino di prima al Sage Beryl. Inoltre, non ti piace il modo in cui la creatura invisibile nella foresta di salici fa eco alla tua voce. È troppo misteriosa.
Fai un cenno a Mjolnir. «Comincia a salire sull'albero, in fretta!» gli dici. «Io ti verrò subito dietro!»
Vedi il nano che si arrampica con mani e piedi. «Non c'è bisogno che me lo ripeti due volte!» borbotta mentre sale sui rami dell'albero, diretto verso la cima.
Fermandoti solo un attimo per dare un'ultima occhiata ai dintorni, lo segui. Hai rinfoderato Starlight, ed ora afferri i rami e sali il più in fretta possibile. Adesso si sentono degli strani rumori, altri echi della tua voce e di quella di Mjolnir, provenienti dagli altri alberi: echi che si fanno sempre più vicini.
Sei a circa cinque metri dal suolo quando numerose creature grandi e nere escono dal bosco e cominciano a saltare alte sotto di te; per un pelo non ti afferrano gli stivali. Non hai mai visto creature così obbrobriose. Hanno la testa da

mammiferi carnivori, e corpi slanciati come quelli di levrieri affamati!
«Sono leucrottas» grida Mjolnir dall'alto. «Una volta mi è capitato di vederli, anni fa. Più brutti del peccato. Possono assumere la stessa voce delle loro prede per attirarle!»
«*... per attirarle...*» gridano in risposta le creature mentre continuano a saltare verso i tuoi piedi. Ti affretti a salire più in alto.
«Jole» gridi «non possiamo fare altro che andare su. Ti dispiace vedere cosa c'è sulla cima dell'albero? Gli appigli per i piedi sembrano buoni ancora per un tratto».
Mjolnir dà un'occhiata ai rami più sopra, poi guarda in basso e ti dice: «Potremmo provare. Tanto qui non facciamo niente».
Continuate ad arrampicarvi per diversi interminabili minuti, col terreno che si allontana sempre più. Ben presto riuscite a vedere il lago e gli altri alberi tra il denso fogliame che sta sotto. Una nebbia grigio-violacea impregna l'aria notturna, spostandosi tra i rami del salice che pare non dover mai finire.
«Jerrak!» grida Mjolnir, seminascosto tra i rami sopra di te. «C'è un buco nel tronco quassù! Porta in una specie di stanza!»
Ti affretti a salire, desideroso di vedere cos'ha scoperto il tuo compagno nano, e speri che il Sage Beryl sia a portata di mano. Vai al **44**.

54

Facendo appello alle tue forze, fino all'ultima goccia, scaraventi al suolo la scopa. Ma ora che l'hai stesa non sai assolutamente cosa farne.
«Perché non usi la spada contro quel maledetto oggetto?» osserva Mjolnir, che sta bene attento a starsene alla larga, e tiene stretta l'ascia.
«La mia spada? Per farla a pezzi?»

Mjolnir sbuffa, scuotendo vigorosamente la testa. «No, intendevo dire che puoi usare la spada per assorbire i poteri magici della scopa! Usa il cervello, Jerrak».
Lanci un'occhiataccia al nano e sfoderi Starlight. Tocchi la scopa con la lama nera e attivi il potere della spada. Dopo qualche istante l'aura nera di Starlight toglie la magia alla scopa, che giace tra le tue mani priva di energia.
La metti da parte e ti alzi in piedi; nello stesso istante individui una porta dall'altra parte della stanza. La raggiungi, avvicini l'orecchio per sentire se ci sono rumori, ma non senti niente. Mjolnir dal canto suo non trova segni di trappole.
«Incrocia le dita e spera che non dobbiamo incontrare altre sorprese» dici a Mjolnir aprendo la porta.
In quel preciso istante un vento violentissimo fa irruzione nello sgabuzzino alle vostre spalle, sollevando in una tromba d'aria stracci, utensili, polvere, secchi e scope. Colti totalmente di sorpresa, tu e Mjolnir venite trasportati via dalla forza del vento e catapultati dall'altra parte della porta aperta, come due foglie nella tempesta. Vai al **123**.

55

La stanza in cui entrate ha tutto l'aspetto di una cantina: un odore di umido e muffa vi sale alle narici nell'aria fresca. Addossate alle pareti della stanza scura si allineano vecchie botti di legno, grandi damigiane e scaffali pieni di bottiglie impolverate, contenenti del liquido viola. Mjolnir fa un respiro profondo e sul suo viso appare un largo sorriso.
«Ci siamo. Ecco il genere di posto che mi piace!» dice entusiasta. «Baba Yaga sarà una strega, ma sa come rifornire la sua casa! Forse potremmo aprire una di queste bott...»
Lo afferri per il braccio proprio mentre sta per prendere una bottiglia dallo scaffale. «Non c'è tempo per questo genere

di cose, Mjolnir. Siamo qui per prendere il Sage Beryl, ricordi?»
«Oh, quel dannato coso può aspettare un altro po'» bofonchia Mjolnir. «Se vuoi andartene, lì c'è una scala che scende. Ce n'è un'altra laggiù, in quella parete, che va di sopra. Per quel che mi riguarda me ne starò qui, a degustare la bontà di questo liquido. Tu fai quello che vuoi».
Mentre il nano sta ancora parlando senti uno strano rumore, come se qualcosa strisciasse contro una delle damigiane. Ti guardi in giro, ma non vedi nulla che riveli la presenza di qualcuno. Hai solo immaginato il fruscio?
Per chissà quale strano motivo hai la sensazione di non essere solo con Mjolnir. Se decidi di guardarti ancora un po' in giro nella stanza, vai al **203**. Se scegli di salire, vai al **162**. Se preferisci scendere, vai al **136**.

56

Quando la risata lontana svanisce, fai cenno a Mjolnir di attraversare la stanza assieme a te, in direzione della porta. «Non so cosa ha in mente Baba Yaga» dici mentre camminate, «ma conoscendola, prima usciamo da questo posto e meglio... Ooof!»
Qualcosa di enormemente potente ti colpisce alla schiena, proiettandoti in aria per poi farti finire lungo disteso sul pavimento. Non hai più aria nei polmoni, e riesci a malapena a girarti.
Lancia tre dadi e sottrai il risultato dal tuo punteggio di Energia Vitale.
Voltandoti indietro vedi che un enorme figura dalle sembianze umane, del colore della terra scura, è sorta dal pavimento. Mjolnir si gira e si scansa rapidamente, mentre il mostro cerca di colpirlo e lo manca.
«È un elemento-terra!» grida Mjolnir, affrettandosi ad uscire dalla traiettoria. «La strega deve averlo portato qui per

mezzo della magia! La mia ascia non può far nulla contro di lui!»
Respirando affannosamente, e boccheggiando, ti alzi in piedi: forse riusciresti ad arrivare alla porta prima che il mostro ti agguanti.
Però puoi anche decidere di restare a combattere, usando il potere Anti Magia di Starlight per cercare di sconfiggere questo mostro magico.
Vai al **104** se vuoi combattere il mostro. Se scegli di correre verso la porta, vai al **24**.

57

Colpisci il nano di pietra con la lama magica di Starlight, più forte che puoi. Speri che, se il colpo andrà a segno, il potere Anti Magia della spada riesca a fermare il nano di pietra.
Starlight colpisce il nano facendo un gran fracasso, in mezzo a una pioggia di scintille. Nello stesso istante la lama nera della spada sembra irradiare una luce scura, e il nano si immobilizza sul posto, dondolando leggermente sui piedi.
«*Cos'hai fatto?*» grida una voce femminile. «*Cos'hai fatto? Ti ucciderò per questo!*»
Ti volti, e vedi una donna che corre verso di te dal fondo della sala. Per il momento è avvolta nell'oscurità, e di

conseguenza non riesci a capire se è armata. Forse sta per lanciarti qualche incantesimo. Sei quasi rassegnato, ma poi le ultime parole di Murmur la gatta ti tornano in mente. «Guarda ma non toccare. Tocca ma non guardare».
Se decidi di dare un'occhiata più da vicino alla donna, vai al **152**. Altrimenti, vai al **4**.

58

«Uccidila!» ruggisci a Mjolnir. Parti contro la megera verde che ti sta attaccando e la colpisci al braccio, ma il colpo ti scuote fino alle ossa. La pelle di questa dannata creatura è dura come la pietra!
«Ci sto provando» grida in risposta Mjolnir, col sudore che gli cola sul viso mentre brandisce l'ascia, «ma è maledettamente difficile!»
Dopo un po' ti si presenta un'occasione, quando la megera verde ti si avventa contro con gli artigli affilati e ti manca. Schivi il colpo piegandoti sotto il braccio del mostro e le conficchi Starlight nel petto. La megera grida come un'anima in pena e crolla al suolo, dove Mjolnir la finisce con l'ascia mentre si contorce ancora.
Esausti, vi riposate entrambi per alcuni minuti prima di cominciare a perlustrare più attentamente la zona attorno al lago.
Lancia un dado e somma il risultato al punteggio di Astuzia di Mjolnir. Se il totale è 7 o più, vai al **70**. Se è 6 o meno, vai all'**80**.

59

Punzecchi con la punta di Starlight un fiore blu dall'aspetto innocente, e resti di sasso quando il bocciolo esibisce improvvisamente dei lunghi dentacci e attacca la lama come una bestia selvaggia. «Potresti avere ragione» dici a Mjolnir. «Una o due di queste creature sono una cosa, ma un intero prato è diverso. Prepariamoci ad attaccare!»

Fate entrambi un passo avanti e attaccate i fiori con le armi, falciando un sentiero verso la scala a chiocciola.
Lancia due dadi e somma il risultato al tuo punteggio di Combattività. Se il totale è 10 o più, non subisci alcun danno da parte dei fiori che mordono. Se il totale è 9 o meno lancia un dado e sottrai il risultato dal punteggio di Energia Vitale.
Quando raggiungi la scala a chiocciola fai cenno a Mjolnir di scendere per primo. Lo segui subito dietro, assestando un colpo finale alle bellissime ma pericolose creature del giardino.
In fondo alla scala vi attende un'altra stanza. Vai al **26**.

60

Ti appelli a tutte le tue forze per evitare di ruzzolare giù dalle scale. Mjolnir si aggrappa a te per non cadere anche lui.
Ci mettete un po' a riprendervi, e poi ricominciate a salire le scale, che ora sono illuminate dai brandelli del finto goblin esploso. «Non ho la minima idea di che cosa fosse fatto» osservi, dando un calcio a un frammento che trovi sul pavimento, «ma per poco non ci riduceva in pezzi».
«Un dannato ignobile trucco, se me lo chiedi» brontola Mjolnir. «Ma colpire quella cosa, anche se era un falso goblin, mi ha fatto sentire proprio bene».
Raggiungete assieme la cima delle scale e aprite la porta, entrando in una stanza bene illuminata. Vai al **49**.

61

Affondi Starlight nella pancia della creatura demoniaca... così ferisci la bestia e riesci a spezzare il suo incantesimo, ma non ad ucciderla. Due braccia sottili si allungano verso di te e ti prendono, avvinghiandoti nella loro stretta.
Lancia 3 dadi e sottrai il risultato dal tuo punteggio di Energia Vitale.

Gli artigli delle altre braccia del mostro ora non avranno problemi a raggiungerti. Cerchi disperatamente di liberarti dalla stretta.
Lancia un dado e somma il risultato al tuo punteggio di Combattività. Se il totale è 7 o più, vai al **183**. Se è 6 o meno, vai al **215**.

62

Il fiato acido del drago nero ti colpisce in pieno, bruciandoti la pelle come se fosse fuoco liquido! Spaventato e dolorante ti precipiti in avanti, e ti servi di Starlight per sferrare un colpo alla testa del rettile per evitare che il mostro ti divori metà corpo con le fauci. Imbestialito, il drago emette un ruggito furibondo.
Lancia due dadi e somma il risultato al punteggio di Combattività. Se il risultato è 14 o più, vai al **212**. Se è minore di 14 ma maggiore di 5, lancia due dadi e sottrai il risultato dal tuo punteggio di Energia Vitale, a causa del danno provocato dagli artigli e dai morsi del drago. Poi getta di nuovo i dadi e riprendi il combattimento. Se il risultato è 5 o meno, vai al **42**. Puoi aggiungere dei punti di Esperienza a questo lancio di dadi.
Se in qualsiasi momento, dopo il primo tentativo di colpire il drago, desideri fuggire, devi avere ancora almeno 10 punti di Energia Vitale; invece di lanciare nuovamente i dadi, vai all' **89**.

63

Il violento colpo di spada sibila vicino alla testa del rosso Slaad, mancandolo di poco. E subito dopo l'uomo rana pronuncia una parola magica con voce allegra.
Di colpo hai l'impressione di ricevere un poderoso pugno in faccia! Barcolli all'indietro, e quasi perdi la spada. Scuoti la testa e ti prepari a sferrare un altro colpo al

mostro-rana, ma temi che il magico attacco ti abbia stordito ed abbia distolto la tua concentrazione dal combattimento. Per cercare di colpire nuovamente lo Slaad lancia due dadi e somma il risultato al tuo punteggio di Combattività. Stavolta però devi ottenere un totale di 14 o più per colpirlo. Se hai successo, vai al **142**. Altrimenti, lancia un dado e sottrai il risultato dal tuo punteggio di Energia Vitale. Poi continua a combattere, lanciando di nuovo i dadi per colpire. Ogni volta che manchi il colpo lancia un dado per determinare l'ammontare del danno, come sopra. Ricorda che per eliminare lo Slaad hai bisogno di un totale di 14 o più, a causa dell'attacco magico che ti ha stordito.

64

Sei molto arrabbiato, e spingi via lo gnomo che cade a terra. «Risparmiarti? Col tuo incantesimo potevi ucciderci!»
«Non vi sareste fatti nulla!» strilla lo gnomo, indietreggiando sulle mani e sulle ginocchia. «Era solo un'illusione! Giuro sul mio onore che avreste preso solo uno spavento!»
Mentre avanzi verso di lui lo gnomo cerca in fretta qualcosa in una tasca del vestito. Temendo un altro incantesimo, balzi in avanti, con la lama che sprigiona sprazzi di luce... e il combattimento finisce quasi prima di essere cominciato.
Ti passa subito la rabbia, quando abbassi lo sguardo sul corpo dello gnomo morente. L'omiciattolo respira a fatica e volge gli occhi verso di te.

«Dicevo... la verità» bisbiglia. «Per questa azione... scenda su di voi l'ira di Baba Yaga! Ve la siete ben che guadagnata... chiunque voi siate...» Chiude gli occhi, immobile e senza vita.
Riduci a 0 il tuo punteggio di Giudizio.
Ti chiedi se attaccare lo gnomo è stata una buona idea. Anche Mjolnir si allontana confuso, scuotendo la testa.
«Beh, andiamo avanti» dici al nano. «Andiamo a cercare il Sage Beryl e usciamo da qui». Ti dirigi verso la porta che si trova in fondo alla stanza. Mjolnir ti segue lentamente e intanto si volta a guardare il corpo dello gnomo. Apri la porta ed entri. Vai al **149**.

65

Il tuo colpo affrettato viene prontamente deviato dalla creatura.
Incurante del tuo tentativo di fermarlo, il dergodemone completa l'incantesimo. Tutto ad un tratto non vedi nulla di fronte a te, tranne l'assoluta oscurità!
Il dergodemone continua ad attaccarti con i suoi artigli, e intanto manda delle grida stridule. Combatti a tua volta, incapace di localizzare l'avversario.
Lancia due dadi e sottrai il risultato al tuo punteggio di Energia Vitale. Poi lancia di nuovo due dadi e somma il risultato al tuo punteggio di Combattività; vai al **71** se il totale è 15 o più. Altrimenti, lancia ancora una volta due dadi e sottrai il risultato dal tuo punteggio di Energia Vitale. Continua come sopra finché non riesci ad uccidere il mostro

in questo combattimento all'ultimo sangue. Ricorda che puoi aggiungere punti d'Esperienza al lancio per l'attacco.

66

Decidi di scoprire dove si trova adesso Baba Yaga. Temi l'idea di incontrarla per caso in questa assurda capanna.
«Dove si trova adesso Baba Yaga, topo?» gli chiedi, facendogli ondeggiare la bottiglia di vino sotto il naso. «Avrai la bottiglia solo se me lo dirai».
Gli occhi del topo si spalancano per la sorpresa. «Vuoi Baba Yaga? Bene, d'accordo...»
Il vecchio topo si alza sulle zampe posteriori, si toglie la polvere di dosso, poi si piega e tende la zampa verso una rossa levetta sul pavimento... una levetta che non avevi notato prima.
«No! Non voglio Baba Yaga! Volevo solo... Uh. Ma cosa stai facendo?» Fai un passo avanti per afferrare la zampa del topo, ma sei in ritardo soltanto di qualche attimo... Il topo tira la leva.
Boooooooooooooom!
L'esplosione di fumo e fuoco ti manda a gambe all'aria e ti catapulta oltre una fila di damigiane. Vai a sbattere contro la parete, senza fiato.
L'aria è carica di un fumo giallo e soffocante che puzza di zolfo ardente. Dall'altra parte della stanza senti Mjolnir che tossisce e impreca. Respirando affannosamente strisci fino alla spada, nel luogo in cui era caduta durante l'esplosione. Afferri l'elsa... ma improvvisamente vedi un piede avvolto in stracci grigi e sbrindellati, sul quale pende una tunica scura e sudicia, che calpesta la lama della spada. Cerchi di sollevare l'arma, ma non ci riesci.

Improvvisamente il fumo giallo si dirada, lasciando vedere una tunica su cui sono scritte delle rune... è la tunica della strega! Un pensiero terribile ti assale la mente. Non osi sollevare lo sguardo per guardare la figura che tiene il piede sulla tua spada.
«Ora puoi andare, topo» dice la vecchia con una voce fredda e stridula che ti fa raggelare il sangue. «La galleria d'arte ha bisogno di una spolverata».
«Sì, Baba Yaga!» Senti il topo che esce di corsa dalla stanza e si precipita giù per la scala, sbuffando e ansimando per tutto il tempo. Vai al **166**.

67

Al principio sei consapevole soltanto del vento che ti ulula nelle orecchie, mischiato alle vostre grida. Mjolnir, come te, sta precipitando nell'infinita oscurità. Sembra quasi che non toccherete mai il fondo.
E infatti, cosa alquanto strana, non raggiungete mai il fondo. Mentre ansimi per respirare, ti rendi conto gradualmente di scendere con maggior lentezza, che il vento rabbioso è diventato una brezza leggera e che ora una strana luce azzurra vi circonda.
Incredulo, ti giri su te stesso dimenando le braccia finché non riesci a portarti in posizione tale da vedere dove stai cadendo. Con tuo grande stupore ti accorgi di scendere a velocità moderata verso il centro di ciò che ha tutto l'aspetto di una spirale di... funghi fluttuanti?
Ancora più stupefacente è vedere che in cima a ogni fungo c'è una specie di umanoide simile a una rana.
Ogni uomo-rana ha un colore diverso, lo stesso colore del fungo sul quale si trova.
Girando la testa vedi Mjolnir che fluttua vicino a te, con le mani premute sugli occhi.
«Jole!» gridi. «Jole, guarda!»

Il nano scuote brevemente la testa. «Non sperarci! Non ho intenzione di guardar giù, per nessun motivo!»
«Non moriremo Jole» gridi, afferrando la spada che fluttua in aria accanto a te. Con tua grande sorpresa, ti accorgi di essere in grado di nuotare nell'aria manovrando le braccia. All'inizio sei goffo e impacciato, ma funziona!
Dopo diversi minuti convinci Mjolnir ad aprire gli occhi e a guardarsi intorno. Nel frattempo vi siete fermati proprio in cima alla spirale. Il fungo più vicino a te è rosso. Sotto di questo, disposti in discesa come gradini fluttuanti di una scala a spirale, c'è prima un uomo-rana blu, poi uno verde, e infine uno grigio, ciascuno appollaiato in cima a un fungo dello stesso colore.
Noti anche che ogni fungo ha una porta sul gambo, come se fosse una casa e il suo cappello fosse il tetto. Potrebbero essere delle porte che conducono...
«... nelle altre stanze della capanna di Baba Yaga?» L'uomo-rana rosso completa il tuo pensiero con una voce arcigna e gracchiante. «Come vedi posso leggerti nel pensiero. La risposta è sì, le porte conducono in altre stanze, ma per entrare devi batterti contro la guardia della porta in cui desideri entrare! Io sono il più debole dei guardiani Slaad qui, mentre il mio fratello grigio è il più forte. Più forte è l'avversario, più in fretta trovi il Sage Beryl una volta al di là della porta... sempre che tu riesca a vivere abbastanza!»
A queste parole tutti gli uomini-rana alzano gli arti muniti di artigli verso di te, e ti fanno cenno di avvicinarti. Rimani a fissarli, poi ti volti verso Mjolnir.
«Se siamo venuti per trovare il Sage Beryl in questo manicomio» dici ad alta voce, «allora dobbiamo vedercela anche con loro».
Mjolnir brontola mentre prepara la sua ascia da combattimento. «È una pazzia» lo senti borbottare con se stesso. «Non ho mai visto una capanna come questa da quando sono nato!»

Guardi in basso, soppesando le possibilità di farcela, poi fai la tua scelta.
Se scegli di combattere lo Slaad rosso, vai al **3**; lo Slaad blu, vai al **163**; lo Slaad verde, vai al **213**; lo Slaad grigio, vai al **134**.

68

Trovi il momento opportuno: schivi un attacco dello Slaad grigio e gli sferri una stoccata nell'addome. Il tuo avversario vacilla, poi riprende l'attacco, ma è troppo debole per resistere a lungo. Ben presto lo Slaad grigio soccombe sotto un colpo di spada che lo raggiunge alla testa.
Ansimando per riprender fiato, crolli in ginocchio completamente esausto. Starlight ti scivola di mano. «Mjolnir» dici senza fiato. «Mjolnir, stai bene?»
«Sto benissimo, Jerrak». Il nano infatti ti si avvicina, fasciandosi con uno straccio sbrindellato una ferita sul braccio muscoloso. «Non c'è rospo che possa colpire questo nano e avere la meglio su di lui!» Il nano sussulta mentre si stringe la benda e la lega.
Dopo esserti riposato per alcuni minuti ti guardi intorno. Gli altri Slaad sono spariti! Ovviamente non vogliono battersi con te e Mjolnir, dopo che hanno visto come avete distrutto il loro compagno più forte!
Soddisfatti per l'esito del combattimento, nuotate assieme nell'aria fino alla porta grigia sul fusto del fungo. La apri tenendo l'arma sempre pronta, sperando che non ci sia nulla di terribile ad attendervi.
Dall'altra parte vedi un'enorme stanza illuminata. Con circospezione tu e Mjolnir varcate la soglia, con la speranza che tutto vada per il meglio. Vai al **149**.

69

Metti Mjolnir al corrente della decisione che hai preso, ma lui sembra riluttante a seguirti nella grotta. Anzi, si tiene

indietro e fissa l'oscurità stringendo gli occhi. Le sue mani stringono nervosamente il manico dell'ascia.
«Avrò bisogno del tuo aiuto per esplorare la grotta» gli dici, cercando di attirare in qualche modo il tuo amico. «Lì dentro potrebbe anche esserci il tesoro d'oro e d'argento del drago».
Mjolnir per poco non inciampa nella fretta di entrare nella grotta. Lo segui, felice che il tuo banale stratagemma abbia funzionato. L'esperienza ti ha insegnato che Mjolnir farebbe qualsiasi cosa per impossessarsi di oro e di oggetti preziosi.
Funghi verdi e fosforescenti illuminano la scura grotta, emanando un debole bagliore. Ma vi bastano alcuni minuti per capire che sul pavimento della caverna ci sono solo comunissime pietre: qui non brilla nessun tesoro.
Mjolnir va in collera, ma intanto tu continui ad esplorare la grotta. Man mano che avanzi le pareti della caverna diventano più regolari e lisce. Infine scopri una porta in fondo al lungo corridoio. Piuttosto strano: la grotta non è più umida, e non puzza neanche di putrido e di marcio.
«Jole» gridi forte guardando la porta. «Cosa ne dici di questo posto?»
Il nano controlla la porta e dice: «Non ci sono trappole qui, a meno che le rune su quel chiavistello non siano magiche» annuncia. «Ma non si tratta solo di quelle. Non so come sia successo, ma non ci troviamo più in una grotta. La pietra non è quella di prima, è lavorata. Siamo in un edificio».
Fissi la porta e le strane rune scolpite sul chiavistello:

Баба Яга

«So dove siamo!» dici improvvisamente. «Dopo tutto quel folletto non mentiva. Baba Yaga ha gettato un incantesimo sulla grotta per far sí che chiunque ci entra venga portato

in casa sua. Quelle lettere scandiscono il suo nome in una lingua antica. Ci troviamo proprio di fronte alla porta di servizio!»
Mjolnir sbatte gli occhi e osserva le rune. «Oh» dice, apparendo a disagio. «Ho sentito che le rune magiche possono fare cose terribili a quelli che tentano di toccare ciò che esse proteggono».
«Forse è il momento buono per usare il potere spezza-incantesimi di Starlight» mormori. Sfoderi la spada e tocchi le rune con la punta della lama per attivarne il potere.
Improvvisamente la lama si accende di una luce scura e soprannaturale, come se l'oscurità della notte fuoriuscisse da essa. Un ululato simile al vento che imperversa tra gli alberi si leva dalla spada.
Lancia un dado e somma il risultato al punteggio Anti Magia di Starlight. Se il totale è 7 o più, vai al **224**. Se è 6 o meno, vai al **118**.

70

Tu e il tuo compagno nano trascorrete diversi minuti a perlustrare il terreno attorno ai salici piangenti. Infine Mjolnir si ferma per osservare una strana roccia piatta nei pressi della sponda del lago. Rimani nervosamente in guardia, certo che qualche altro mostro vi stia osservando, in attesa di attaccare.
«Ehi, Jerrak!» grida Mjolnir indicando la roccia. «In questa pietra c'è una porta segreta! Se ti va possiamo aprirla».
«Qualsiasi cosa è meglio che restare qui» gli dici. «Il passaggio segreto potrebbe condurci al Sage Beryl o portarci fuori da questo manicomio».
«Sono pienamente d'accordo» borbotta il nano. Con mano esperta scopre un'irregolarità nella pietra e spinge con forza. Improvvisamente una sezione di roccia scivola via, rivelando un tunnel buio con una scala che scende nell'oscurità.

«Vuoi lanciare una moneta per vedere chi deve andare avanti?» chiede Mjolnir. Abbozza un sorrisetto, mentre con gli occhi scruta le sponde del lago e gli ondeggianti rami dei salici.
Gli fai cenno di andare per primo. Contento, si infila nel tunnel e sparisce nell'oscurità. Rinfoderi Starlight e lo segui in fretta, sicuro di aver visto qualcosa avvicinarsi tra i rami fitti degli alberi: non desideri aspettare di vedere di cosa si tratta. Chiudi la pesante porta di pietra sopra di te e scendi nell'oscurità.
Per diversi interminabili minuti percorri la scala in discesa. Dopo un po' appare una luce, e ben presto giungi in una stanza ben illuminata. Stringi gli occhi a causa dell'inconsueta luminosità, e sfoderando Starlight speri che nessuno ti abbia visto entrare. Vai al **26**.

71

Facendo appello a tutte le tue forze colpisci il mostro con una potente stoccata di Starlight.
La successiva cosa di cui ti rendi conto è di essere disteso a terra, e che Starlight ti è stata portata via. Sbatti un po' gli occhi poi ti rialzi in fretta. Il dergodemone è disteso su un fianco, con Starlight affondata fino all'elsa nel corpo a scaglie: dalla ferita sgorga abbondantemente una specie di sangue verde.
Mjolnir si precipita da te e ti dà una manata su un fianco, con la faccia visibilmente risollevata. «Ce l'hai fatta, Jerrak! Hai vinto quel maledetto mostro puzzolente! Gliel'abbiamo fatta vedere a quella strega, sul serio!»
«Sul serio» dice una voce fredda e sgradevole dietro di voi. Vai all'**85**.

72

«Jole» dici lentamente, «è ormai molto tempo che io e te andiamo in giro in cerca di avventure, e prima d'ora non

mi sono mai curato se rubavi qualcosa dalle casseforti. Ma abbiamo visto cosa sa fare Baba Yaga, e da quel che ne sappiamo magari proprio adesso ci sta tenendo d'occhio. È meglio rimettere a posto il calice».
«Però siamo qui comunque per rubare qualcosa!» protesta Mjolnir. «Una cosina in più non può far male a nessuno».
«Baba Yaga rubò il Sage Beryl di mio nonno dopo averlo ucciso» dici seccamente. «Ci stiamo solo riprendendo ciò che è mio di diritto!»
Poi ti calmi, e vorresti non esserti arrabbiato. «Avremo abbastanza problemi quando prenderemo il Sage Beryl. Non peggioriamo le cose».
Mjolnir brontola ancora un po', ma rimette a posto il calice. «Non sono più svelto a rubare come una volta» si lamenta. «Sto diventando vecchio».
Scopri una porta in una parete lontana, dietro una sedia in fondo al tavolo. Aprendola con cautela vedi che conduce in una grande stanza bene illuminata. Fai cenno a Mjolnir di seguirti ed entri nella stanza. Vai al **149**.

73

«Com'è possibile che in questo posto ci sia una porta di servizio?» chiedi a Murmur, ignorando il suo invito a combattere. «Dall'esterno si vede solo una porta, e non c'è segno di altre entrate nella parete di dietro. Inoltre, se ci fosse una porta di servizio, questa condurrebbe fuori dalla capanna. Siamo venuti qui...»
«*So bene perché siete venuti qui*» dice bruscamente Murmur. «*Guarda caso riesco a leggere nel pensiero. E vi sbagliate a proposito della porta di servizio. Non la vedete perché è coperta da un'illusione. Passateci in mezzo e verrete trasportati in un altro posto della capanna*».
Lanci un'occhiata a Mjolnir, che pare non voler interferire. «Prenderemo la porta di servizio... se ce n'è una» dici all'enorme gatta argentea.

«Molto bene. Ricorda comunque che ciò che vedi è sbagliato. Guarda ma non toccare. Tocca ma non guardare. Il Sage Beryl vi attende». Con queste parole Murmur si stiracchia sullo scaffale e pare addormentarsi.
Confusi dal discorso della gatta, tu e Mjolnir attraversate la piccola stanza fino alla parete opposta. Sposti da un lato una corona d'aglio appesa al muro e allunghi le braccia per toccare il muro: con un sussulto ti rendi conto che stai oltrepassando la parete di legno con le mani. Dopo tutto il muro è soltanto un'illusione! Senti un brivido correrti lungo la schiena.
Tiri un profondo respiro, tieni alta la spada e attraversi il finto muro, pregando in silenzio che tutto vada per il meglio, ma temendo il peggio. Mjolnir ti segue poco dopo.
Vai al **171**.

74

Allunghi una stoccata con la spada e colpisci l'annis prima che riesca a completare l'incantesimo. La megera manda un grido talmente forte che pensi di diventare sordo, poi si raggomitola a terra, priva di vita.
Per alcuni momenti tu e Mjolnir rimanete ad osservare il corpo blu della cuoca. Notate allora che la sua pelle comincia a fumare: ed entro pochi secondi il corpo si decompone in polvere sotto i tuoi occhi! Vedere tali cose è assolutamente strano.
«Non ho mai visto nessuno fare una cosa del genere prima d'ora» borbotta Mjolnir.

«Non era umana, Jole» rispondi. Dopo aver raccontato al nano i tuoi sospetti sulla cuoca, sul fatto che fosse una mostruosa annis, ti metti a esplorare la cucina.
Il cibo, se così può venir chiamato, è assolutamente schifoso e immangiabile. Ti si chiude lo stomaco al solo pensiero di assaggiare le cose che vedi.
«Almeno sappiamo perché Baba Yaga non è sempre di umore buono» dice Mjolnir, allontanandosi dagli scaffali pieni degli schifosi ingredienti che stava esaminando. «Specialmente se mangia questa robaccia!»
Quando infine scopri una porta che conduce fuori della cucina, chiami Mjolnir. Non sei in grado di dire se è la stessa porta dalla quale siete entrati, ma in questa folle capanna nulla sembra avere importanza. Dopo aver aperto la porta con circospezione, tu e Mjolnir entrate nella prossima stanza. Vai al **126**.

75

Con uno sforzo erculeo riesci a dare uno spintone alla medusa. Mentre lei indietreggia barcollando, tu apri un occhio per una sola frazione di secondo, in modo da localizzarla senza il rischio di incontrare il suo sguardo. Poi le sferri un calcio con tutte le tue forze, colpendola al mento. La medusa fa un brusco scatto all'indietro, poi cade priva di sensi. Afferri in fretta Starlight e il collo della giubba di Mjolnir, trascinando entrambi fuori dalla sala, oltre una porta in fondo al corridoio che dà in una stanza buia.
Alcuni minuti più tardi riesci a far rinvenire Mjolnir, che ha una mascella gonfia e un livido alla nuca a causa del colpo preso sul pavimento. «Non è giusto» borbotta grattandosi la testa. «La statua di un nano che attacca un vero nano in quella maniera. Baba Yaga ha un senso dell'umorismo davvero macabro, sul serio!»

«Ci preoccuperemo più tardi del suo senso dell'umorismo» dici frettolosamente. «Quella medusa si sveglierà presto, e quando succederà voglio essere molto lontano!»
Vi mettete assieme in cammino nella stanza buia, servendovi della vista acuta del nano. Dall'altra parte localizzate una maniglia e pochi attimi dopo entrate in una nuova stanza bene illuminata. Vai al **126**.

76

Reso folle dalla disperazione, e consapevole che non esiste nessun'altra possibilità di fuga, affondi la lama nera di Starlight nell'elemento terra: l'aura scura del potere Anti Magia fluisce in pochi attimi nel suo corpo. Poi, con la stessa velocità con cui era apparsa, l'aura svanisce, e lo stesso fa l'elemento, essendo stato annientato dal potere della spada.
Risollevato e stanco ti siedi sul pavimento mentre Mjolnir ha tutto il tempo necessario per forzare il chiavistello della porta. Dopo qualche minuto la apre senza problemi, e assieme vi mettete in cammino lungo il corridoio in salita che vi attende oltre. La prova è terminata ed entrambi l'avete superata!
«Bel combattimento» dice allegramente Mjolnir, dandoti una pacca sulla schiena. «Forse non sei stato bravo quanto lo sarei stato io, ma va bene lo stesso».
Sei troppo stanco per rispondergli per le rime, quindi ti limiti a fare qualche smorfia.
Ben presto arrivate a una porta, e dopo aver controllato che non contenga trappole, la aprite ed entrate in una stanza fortemente illuminata. Vai al **149**.

77

Sai bene che la maggior parte dei mostri deformi non sono particolarmente intelligenti, ma questo sembra più astuto degli altri. «Aspetta, Mjolnir» trattieni il tuo compagno nano per la spalla. «Sentiamo cos'ha da dirci il nostro orribile amico prima di farlo a pezzi».

Il mostro deforme sputa nelle acque paludose sotto il tronco. «Farò davvero una bella chiacchierata con chi ha permesso che un tugurio di legno lo mandasse a gambe all'aria! Non riuscireste a tarpare le ali a un cavallo volante morente, e tanto meno potreste resistere a Shupak, il più potente dei mostri deformi!»

Arrossisci, ma riesci a controllarti e ignori l'insulto. «Cosa sai a proposito di questa capanna, Shupak?»

Il mostro deforme fa una risata stridula e irritante. «Io so semplicemente che quando torna a casa Baba Yaga si limita a chiedere alla sua capanna di lasciarla entrare».

«Perché ci racconti tutto questo?» chiedi sospettoso.

Shupak ghigna, rivelando dei lunghi denti nella bocca larga. «La strega mi dà gli avanzi della sua tavola come ricompensa, e in cambio io mando delle buone pred... ehm, dei valorosi avventurieri alla sua porta. È un accordo che mi sta bene, e richiede poco sforzo da parte mia».

Guardi la capanna e allo stesso tempo cerchi di tenere d'occhio Shupak.

«Capanna danzante!» gridi forte sentendoti piuttosto stupido. «Smetti di girare e facci entrare!»

Con tua grande meraviglia le zampe saltellanti della capanna rallentano fino a fermarsi, poi si piegano e depositano la capanna sul terreno della palude. La porta, che vi sta di fronte, si apre lentamente e sembra farvi cenno d'entrare.

«Buona giornata!» grida il mostro deforme da dietro, mentre tu e Mjolnir vi avvicinate alla porta. «La creatura si stuzzica i denti con un lungo artiglio. «Vi rivedrò presto!»

Vai al **161**.

78

Istintivamente sollevi indietro la spada e lasci partire una stoccata contro quella vecchiaccia dall'aspetto obbrobrioso. «Questo è da parte di mio nonno» cominci a gridare, ma purtroppo non combini gran che: Baba Yaga afferra la lama. Ha uno sguardo sdegnato, ma al contempo di macabro divertimento. Preso dal panico dai uno strattone alla spada, ma non riesci a liberare Starlight.
«Non sono affatto impressionata, Jerrak Kimbal» dice con un bisbiglio che ti fa accapponare la pelle. Con un movimento improvviso ti strappa di mano la spada nera e la getta da un lato con fare noncurante, mandandola a sbattere contro un muro lontano.
Baba Yaga, poi, batte due volte le mani e l'aria si riempie all'istante di un odore di zolfo e di ceneri ardenti. Un grugnito alle tue spalle spezza il silenzio, e quando ti volti ti trovi faccia a faccia con un mostro alato dal pelo lungo e ispido! Mjolnir sviene all'istante e crolla sul pavimento.
«Questo è Fang, un esperto torturatore» dice Baba Yaga con voce stridula, facendo all'improvviso un sorriso maligno. «Stiamo per scoprire di che pasta sei fatto, mio bel guerriero. Alla fine Fang farà piazza pulita».
A queste parole Fang fa l'atto di afferrarti con i suoi lunghi artigli affilati. Gridi e cerchi di fuggire, ma decisamente questo non è un giorno fortunato. Vai al **229**.

79

Decidi di non far nulla per impedire che Mjolnir parta alla carica contro il goblin in cima alla scala. Il nano imbestialito si avvicina al magro umanoide giallo, brandendo l'ascia ed emettendo il grido di guerra dei nani. Lancia un dado. Se esce 1 o 2, vai al **20**. Se esce 3 o 4, vai al **155**. Se esce 5 o 6, vai all'**87**.

80

Ad ogni momento che passi accanto a questo lago, inquietante e sinistro, diventi più nervoso. Sei pronto a scattare addosso ad ogni ombra e ad ogni strano movimento dei salici che ti circondano. Tu e Mjolnir cercate un'uscita, ma non riuscite a trovare un modo per andarvene.

Stanchi di cercare, vi fermate a riposare sotto uno dei silenziosi alberi ondeggianti.

L'aria è fredda, ma il sudore ti cola giù dai capelli, tanto sei sfinito ed impaurito. Il tuo amico pelato non ha un aspetto migliore del tuo.

Mjolnir rimane lontano dagli alberi e ne osserva i rami. «Che strano!» bofonchia. «Quest'albero non ha cima, Jerrak! Dai un'occhiata».

Ti volti e fissi lo sguardo verso l'alto cielo crepuscolare. Davvero strano: l'albero sembra innalzarsi senza fine nella luce che si va spegnendo, e scompare dopo oltre una trentina di metri. Nessuno degli altri alberi appare così alto.

In quell'attimo un rumore echeggia nell'aria. «... *non ha cima, Jerrak! Dai un'occhiata...*»

«Cos'è stato?» chiede Mjolnir sollevando nervosamente l'ascia. Con gli occhi spalancati rimane a fissare l'oscurità.

La voce si fa udire di nuovo, ora molto più vicina. Ha un tono mesto, come se fosse rattristata dal fatto di non poter dire altre parole se non le vostre. «...*Cos'è stato?*»

Dopo un attimo di silenzio Mjolnir si porta al tuo fianco, accanto al salice gigante. «Se quella voce si avvicina ancora, Jerrak, mi arrampicherò su quest'albero fino a toccare il cielo» bisbiglia.

«Non sarà difficile farlo» consideri. I rami del salice sono disposti in modo tale da rendere facile la scalata.

«...*quest'albero fino a toccare il cielo...*» sussurra la voce, ora ancor più vicina.

«È presto fatto!» dichiara Mjolnir, dirigendosi verso l'albero.

Se vuoi capire da dove viene la voce, vai al **158**. Se pensi di arrampicarti sull'albero per sfuggire alla voce, vai al **53**.

81

Stai per dire a Mjolnir di seguirti verso la scala a chiocciola, quando noti qualcosa di strano. Tutti i fiori sono voltati verso di te. Più avanti, dopo circa tre metri, i fiori sono rivolti a caso in varie direzioni.
Afferri Mjolnir per le spalle e lo spingi gentilmente lontano dalle aiole. Poi fai un passo laterale, e intanto noti che il fiore più vicino si volta per continuare a guardarti.
Quando fai notare il fatto a Mjolnir, il nano fa un paio di esperimenti per conto suo e scopre la stessa cosa. «È proprio come se ci stessero guardando, in attesa del nostro passaggio» bisbiglia scuotendo la testa. «Non mi piace neanche un po'».
Annuisci e tendi la spada in direzione dei fiori, e vedi con orrore che i fiori sfoderano dei denti affilati e si trasforma-

no in colorate bocche digrignanti! I fiori affamati serrano le fauci al passaggio della spada, con i denti che grattano contro il metallo della lama nella frenesia di raggiungerti. Ritiri Starlight e noti con sollievo che i fiori carnivori non l'hanno rovinata. Lasci partire un veloce colpo di spada sulle piante e tranci una mezza dozzina di mostri.
«Senti un po' cosa ci conviene fare» dice Mjolnir. «Dobbiamo falciare i fiori prima che siano loro a liberarsi di noi!»
«O facciamo così, o non ci resta che metterci a correre verso la scala» puntualizzi. «Probabilmente riusciranno solo a rifilarci qualche morso».
Se decidi di attaccare i fiori, vai al **59**. Se vuoi correre in mezzo ai fiori verso la scala a chiocciola, vai al **16**.

82

«Deve pur esserci un gancio da qualche parte, sempre ammesso che ci sia un modo per uscire... Preso!» grida improvvisamente Mjolnir. Senti uno scricchiolio, poi la luce inonda le scale attorno a voi quando il nano apre una porta segreta ai piedi della scala. In fretta vi infilate entrambi nell'apertura e lasciate la scala prima dell'arrivo dell'orribile mostro strisciante.
«Era un po' troppo vicino per i miei gusti, e tu mi capisci vero?» sospira Mjolnir mentre richiude la porta. Prende l'ascia e si guarda in giro, e anche tu fai altrettanto.
Vai al **26**.

83

Con un forte rumore metallico la lama nera di Starlight va a colpire la gamba più vicina del golem di ferro. L'aura oscura attorno alla spada avvolge improvvisamente l'intera sagoma corazzata del golem, il quale si férma con uno stridio!

Abbassandoti velocemente per schivare il pugno del golem ti inginocchi al fianco di Mjolnir. Il nano geme e cerca di sedersi, farfugliando parole insensate; ma dopo qualche minuto di riposo siete entrambi pronti a continuare la ricerca del Sage Beryl.
«Non sono mai stato colpito alla testa da un mostro come quello» biascica Mjolnir, tirandosi appresso l'ascia che giace sul pavimento. «Mi fa un male del diavolo!»
«Un golem» lo correggi. «Sei stato colpito da un golem».
«Golem o schmollem» grugnisce. «Poteva essere anche un carro trainato da buoi, ma mi fa male da morire!»
Dopo un paio di minuti scoprite una porta in fondo al museo delle armature. Aprendola con cautela vi incamminate in una nuova stanza. Vai al **149**.

84

Il pensiero di trovarti nella capanna di Baba Yaga, senza avere una via di scampo se le cose si mettono male, ti rende nervoso. Non è nel tuo stile essere imprevidente in situazioni pericolose.
«Topo, o qualunque sia il tuo nome» cominci, «vorrei sapere se c'è qualche modo per uscire da questa capanna, nel caso che dovessimo allontanarci in fretta, molto in fretta».
«Hmmm» dice confusamente il topo, guardandosi intorno nella cantina. «Beh, c'è quell'anello. Quello là, infilato sul piolo di legno».
Lo indichi:«Quello?»
«Sì, quello. Pare che sia magico, o qualcosa del genere. Baba Yaga ha detto che chiunque lo indossa può togliersi dai guai in fretta».
Togli l'anello dal piolo e lo esamini da vicino. È della misura di una fede matrimoniale, ed ha l'aspetto di qualunque altro anello d'argento. Potrebbe benissimo entrarti nel dito della mano sinistra. «Posso tenerlo?» chiedi.

«Beh, non è mio...» Il topo si guarda intorno nervosamente. «Appartiene a Baba Yaga».
Esiti. Hai il coraggio di tenerti l'anello della strega? Se sì, vai al **187**. Se decidi di non prendere l'anello, torna al **92** e fai un'altra scelta.

85

Quando tu e Mjolnir vi voltate, vedete una vecchiaccia gobba con i vestiti sudici, pochi metri dietro di voi. La sua faccia è assolutamente orripilante. Ha il lungo naso coperto da verruche, e due dentacci ricurvi le spuntano dal labbro inferiore. Gli occhi felini ardono di un fuoco malvagio che ti fa raggelare.
«Sei un comune mortale» continua la vecchia gobba. «Ho visto passare di qua tanti mortali che non riesco più neppure a contarli. Almeno tu sei intelligente, e per il momento non ho fame, neanche di nano, che è il mio cibo preferito». E guarda con occhi cupidi Mjolnir che impallidisce.
«Ma fortunatamente per voi ho deciso di lasciarvi andare» finisce. «Non siete una minaccia per me, ed osservarvi mentre scorrazzavate nella mia capanna mi ha fatto divertire abbastanza. I miei poteri di maga mi permettono di vedere tutto».
La strega allunga una mano artigliata e traccia davanti a sé, in aria, una rossa runa fosforescente. «In questo momento

vi caccio dalla capanna e vi rimando nella palude. Tornare a casa è affar vostro».
Va-room! Con una forte esplosione tu e Mjolnir vi ritrovate in piedi all'esterno della capanna danzante, immersi nel denso fango fino alle ginocchia. Hai ancora in mano il Sage Beryl!
La gemma è immobile e silenziosa mentre la giri e la rigiri tra le dita, col cuore che batte all'impazzata. «Nicodamus!» gridi forte. «Nicodamus, sei qui?»
«Jerrak!» grida una voce familiare dall'interno della gemma, che comincia a pulsare di luce brillante. «Siamo riusciti a fuggire ragazzo mio! Ce l'hai fatta! Come hai fatto a trovarmi?»
Gli racconti in fretta gli avvenimenti, a partire dalla scoperta delle rovine della casa di tuo nonno, inclusa la missione per recuperare il Sage Beryl. «Ora sei tutto ciò che mi rimane» concludi tristemente.
«Non è così!» grida Nicodamus, e il berillo verde brilla luminoso. «Guarda!»
Nicodamus pronuncia poche parole magiche dall'interno del Sage Beryl, e improvvisamente un gruppo di persone appare attorno a te. Sorpreso, riconosci tuo nonno e tutti i suoi servitori!
«In realtà Baba Yaga non li aveva mangiati!» ti spiega Nicodamus, mentre tutti si mettono a urlare di gioia per l'ottenuta libertà. «Ho usato i miei poteri per trarli in salvo all'interno del berillo, in modo che Baba Yaga non potesse far loro alcun male!»
Dopo aver finalmente riabbracciato tuo nonno, tu, Mjolnir e l'intera compagnia vi rimettete in cammino per uscire dalle profondità della palude. Il viaggio verso il mondo civilizzato sarà lungo, ma felice.
«Mi sarebbe piaciuto prendere almeno un po' del tesoro della capanna» brontola Mjolnir. «Ma in fin dei conti ho sempre delle belle storie da raccontarvi cammin facendo».

Dato che sei riuscito a recuperare il Sage Beryl, guadagni 2 punti supplementari d'Esperienza da usare la prossima volta che decidi di giocare questa avventura. ✠

86

Abbassi lo sguardo sullo strano tappeto che giace sul pavimento di fronte a te, e rabbrividisci involontariamente. «Penso che proveremo a passare dalla porta» dici alla misteriosa vecchia.

La donna annuisce con la testa nascosta dal cappuccio. «Molto bene» dice, facendo un cenno in direzione della porta accanto al telaio. «Bussate due volte e la porta si aprirà. Il Sage Beryl si trova poco distante». Si rimette a tessere e non dedica più alcuna attenzione a voi due.

Deglutisci ed avanzi verso la nera porta di ferro, con Mjolnir al tuo fianco. Vi scambiate qualche occhiata, alzate le spalle e vi voltate verso la porta. La raggiungete facendo molta attenzione. Batti due volte le nocche sulla pesante porta.

Per alcuni secondi non succede nulla... poi, improvvisamente, la porta si apre verso l'interno ed un'enorme mano verde a scaglie, dalle dita lunghe quanto una persona, esce rapidamente dalla porta e ti afferra, bloccandoti le mani contro i fianchi!

È successo tutto talmente in fretta che non hai neppure il tempo di gridare: adesso la mano ti tira dentro la porta, nello spazio nero che si trova al di là di essa. Una seconda mano gigantesca prende Mjolnir e lo porta via allo stesso modo, mentre le sue imprecazioni piene di paura vengono soffocate dalla stretta possente della mostruosa creatura.

Quando siete passati tutti e due, la porta di ferro nero si chiude sbattendo e la vecchiaccia incappucciata ride tra sé, muovendo avanti e indietro la spola. «Non si sarebbero mai aspettati *lui*!» ridacchia. Vai al **107**.

87

Mjolnir sferra un violento colpo d'ascia contro la testa del goblin, che però si alza improvvisamente in piedi e para il colpo a mezz'aria afferrando l'arma! Sbalordito, Mjolnir cerca inutilmente di liberare l'ascia dalla stretta del goblin, imprecando ad alta voce.

Mentre il goblin si alza, tu avanzi. Con un largo sorriso che mostra dei denti affilati, il goblin - ma adesso sospetti che non sia realmente un goblin - colpisce Mjolnir con la mano libera. Il colpo fa perdere i sensi al nano che crolla sugli scalini.

«*Forse tu sarai un avversario più valido*» tuona il presunto goblin con una voce profonda e tremante. «*Baba Yaga ha detto che dei due sei tu il più forte. Ti ho atteso per tutto il giorno!*»

E così Baba Yaga sapeva che eravate in cerca del Sage Beryl! Ma ora è troppo tardi per preoccuparsene, anche perché gli occhi della creatura cominciano ad accendersi come carboni ardenti. Dev'essere uno spirito, un mostro demoniaco somigliante a un giovane goblin: ma anche gli spiriti più giovani sono incredibilmente pericolosi. Sei ben

consapevole di essere sul punto di affrontare un combattimento in piena regola!
Lancia due dadi e somma il risultato al tuo punteggio di Combattività. Se il totale è 14 o più, vai al **191**. Se il totale è tra 8 e 13 sottrai 10 punti dal tuo punteggio di Energia Vitale e lancia ancora i dadi per colpire il mostro. Se il totale è 7 o meno, vai al **217**.

88

Ti accorgi subito che il combattimento con lo Slaad verde è una delle peggiori situazioni in cui ti sei mai cacciato. Anche se tu e Mjolnir combattete assieme, il mostro dalla pelle verde vi costringe entrambi a combattere al limite delle vostre capacità. L'uomo-rana si muove a una velocità spaventosa e con intenzioni assassine.
Ormai pensi di essere di fronte alla sconfitta, quando con un improvviso colpo a sorpresa riesci a ferire la creatura al collo. Il mostro emette un suono gorgogliante e si afferra la gola, mentre tu lo colpisci rapidamente una seconda volta e infine riesci ad ucciderlo. Mjolnir si assicura che la bestiaccia sia morta.
Ti guardi attorno nervosamente, aspettandoti un nuovo attacco, ma gli altri Slaad non paiono interessarsi alla sorte del loro compagno. Il combattimento è finito!
Sei talmente esausto che ti è difficile proferir parola. Silenziosamente punti la spada in direzione della porta verde e assieme a Mjolnir nuoti nell'aria finché non la raggiungi. Tirando un profondo respiro e sollevando Starlight, apri la porta e la varchi. Vai al **44**.

89

Il combattimento contro il Drago Nero è un'esperienza terribile, e per poco non incontri la morte quando gli artigli d'avorio del mostro ti colpiscono di striscio. Ma anche il drago soffre, quando un colpo di Starlight gli apre un lungo

sfregio sul muso. Qualche momento dopo colpisci il mostro a una delle zampe anteriori, rendendolo zoppo.
Tuttavia ti rendi conto di non poter continuare in questo modo. Quando il drago indietreggia per un attimo, cogli l'occasione buona: ti volti e ti metti a correre, saltando sui tronchi caduti e affondando i piedi in pozzanghere d'acqua stagnante.
Il drago cerca di inseguirti, ma appena porta il peso sul piede ferito emette un ruggito di dolore e si ferma bruscamente. Gli alberi, che qui sono piuttosto fitti, impediscono al drago di correrti dietro velocemente, quindi riesci a fuggire.
Incontri Mjolnir che sta venendo ad aiutarti, con l'ascia sollevata. «Torna indietro!» gridi. «Quel drago è pericolosissimo!»
Mjolnir si ferma di scatto, si volta, e corre via insieme a te. «Beh, troverai un'altra sorpresa ad attenderti» ansima correndo. «Aspetta solo di vederla!»
Quando arrivate sul luogo dove avevi lasciato Mjolnir e il folletto, il nano ti indica un albero morto. Un uccello nero, grosso modo della grandezza di un'aquila, se ne sta appollaiato su uno dei rami superiori ed emette una rauca risata.
«Ecco il folletto» dice Mjolnir imbronciato. «Non aveva mai detto di poter cambiare sembianze ogni volta che voleva, maledetta creatura!»
«Vi ho preso in giro per tutto il tempo» vi canzona il corvo. «Mi sono trastullato un po' con voi, tanto per divertirmi, e me la sono veramente spassata! Baba Yaga che vive in una grotta!?» Il corvo emette un'altra raffica di versacci striduli.
All'improvviso senti tutto il peso delle ferite, e ti coglie una terribile stanchezza. Ti strofini un lungo graffio sul braccio, che si è anche arrossato, e nello stesso tempo dai un'occhiata in direzione della capanna.
«Proviamo con la capanna» dici al tuo amico. «Forse lì avremo più fortuna».

Mjolnir ti aiuta a bendarti le ferite, poi vi lasciate indietro il corvo che ridacchia ancora nella nebbia. Vai al **103**.

90

Esausto per il durissimo combattimento contro gli hobgoblin, ti volti verso Mjolnir e lo vedi esanime, lungo disteso a terra. Ti precipiti al suo fianco e ti accorgi che durante il combattimento è rimasto seriamente ferito.

«Jerrak» bisbiglia Mjolnir con un filo di voce; ha la faccia cinerea e le labbra macchiate di sangue. «Jerrak, per me... per me è finita. Lasciami indietro e vattene da questo posto puzzolente...»

«Da quando in qua prendo ordini da te?» gli dici tranquillamente, bendando con molta cura le ferite del nano con dei pezzi di stoffa presi dai vestiti degli hobgoblin. Poi te lo carichi sulla schiena, brontolando per il peso.

«Jerrak... non farlo!» ansima Mjolnir. «Non ce la farai mai...»

«Sta tranquillo, Jole!» dici in tono deciso.

Ormai hai abbandonato tutte le speranze di entrare nella capanna di Baba Yaga per prendere il Sage Beryl in questo viaggio. La vita di Mjolnir è più importante. Però devi ancora uscire sano e salvo da questa palude prima di tornare a casa.

Sono passati molti giorni da quando hai cominciato il tuo viaggio verso il mondo civilizzato, portando il corpo debole di Mjolnir per tutto il tempo. Infine trovi una città amica e aspetti lì finché Mjolnir non guarisce.

Per mutuo accordo tu ed il tuo amico nano decidete di tornare nella capanna di Baba Yaga e di ricominciare la ricerca del Sage Beryl. Comincia di nuovo l'avventura, ma stavolta con un punto d'Esperienza in più, indipendentemente dal totale che ottieni col lancio dei dadi. Si dà inoltre per scontato che riesci a passare davanti ai guardiani senza farti notare, quindi puoi avvicinarti direttamente alla ca-

panna andando al **103** quando sei pronto per ricominciare l'avventura. ✠

91

«Mjolnir, stai indietro!» gridi, impugnando Starlight. La lama nera comincia a caricarsi del suo magico potere distruttivo mentre ti avvicini al golem di ferro che scricchiola. «Farò tacere questa creatura per il bene di tutti e due!»
«Non ho intenzione di abbandonarti, Jerrak» ruggisce in risposta Mjolnir, anche se si tiene a una distanza di sicurezza.
Aspetti il momento opportuno per avventarti contro il golem, mentre la statua di ferro animata sembra valutare te allo stesso modo, guardandoti da dietro i buchi vuoti della visiera dell'elmetto.
Prendi tu l'iniziativa e parti alla carica, con la spada sollevata. Le mani del mostro si chiudono in solidi pugni, che si preparano a colpire, ma tu sferri un colpo alla gamba più vicina del golem; cerchi di non colpire troppo forte, in modo da non rovinare la spada.
Lancia due dadi e somma il risultato al tuo punteggio di Combattività. Se il totale è 10 o più, vai al **106**. Se è 9 o meno manchi il golem, che ti colpisce a sua volta. Lancia tre dadi e sottrai il risultato dal tuo punteggio di Energia Vitale.
Se desideri continuare a combattere ripeti il lancio dei dadi, come sopra. Se desideri scappare dal golem vai al **170**. Non puoi optare per la fuga se il tuo punteggio di Energia Vitale è inferiore a 10, dato che sei troppo debole per correre.

92

Ti protendi in avanti, dando dei colpetti allo stomaco grasso e peloso del topo. «Ehi tu, sveglia!» gridi forte. «Vogliamo parlare con te». Tieni la spada sollevata, pronta a colpire se necessario.

Il topo sbatte le palpebre assonnato, poi si mette improvvisamente a sedere con un sussulto grattandosi gli occhi con le zampe anteriori. «Oh no!» grida con voce stridula e lamentosa. «Non ero addormentato! Veramente, Baba Yaga, non dormivo». Preso dal panico il topo si nasconde il muso tra le zampe.
"Apri bene le orecchie, topastro" gli dici. "La strega non è qui. Siamo solo noi, Jerrak e Mjolnir».
Il topo vi guarda con due occhi impauriti e iniettati di sangue, affondati nel muso paffuto e peloso. «Oh!» ansima risollevato. «Siete i nuovi domestici! Mi fa male la testa. Ho bisogno di bere qualcosa. Per favore, posso avere da bere? Solo un bicchiere...»
«Uh, penso di sì», dice Mjolnir, ancora incapace di credere di parlare a un topo gigante. E fa per porgergli la bottiglia che tiene in mano.
«Aspetta un attimo, topo, o chiunque tu sia» dici, prendendo la bottiglia dalla mano del nano. «Prima dacci qualche informazione. Dopo potrai bere».
Il topo si lamenta e comincia a piagnucolare. «Per favore solo un pochino. Per favooore! Per piaceeere! Vi dirò tutto quello che volete. Per piaceeere...»
«Okay, okay. Piantala». Scrolli la testa esasperato, poi ti chiedi cosa domandargli. Se il topo sa veramente qualcosa sul Sage Beryl, questo è il momento buono per ottenere le informazioni che desideri. Ma oltre al Sage Beryl ci sono altre cose che ti attirano: le altre ricchezze di Baba Yaga, e il modo per scappare dalla capanna, se ciò si rendesse necessario. Potresti anche cercare di sapere dov'è Baba Yaga adesso.
Se scegli di interrogare il topo a proposito del Sage Beryl, vai al **102**. Se decidi di chiedere dei tesori di Baba Yaga, vai al **167**. Se vuoi scoprire il modo per fuggire, vai all'**84**. Se ti limiti a chiedere al topo dove si trova Baba Yaga, vai al **66**.

93

Accanto a te, nella stufa rovente, Mjolnir crolla al suolo, sopraffatto dal calore bruciante. Afferri la maniglia e la tiri con tutte le tue forze. La porta scricchiola, ma non si apre. Sai bene di essere a un passo dalla morte quando provi ancora... e la porta cede!
Afferri Mjolnir per un braccio e lo trascini al di là della soglia, nella piacevole frescura della stanza successiva. Prima di chiudere la porta di ferro con un colpo secco vedi il ponte di legno che crolla, provocando una pioggia di scintille e di fiamme altissime.
Dopo aver preso una lunga sorsata d'acqua dalla bottiglia che porti con te, Mjolnir si riprende. Quando sembra abbastanza in forma da rimettersi in cammino, lo aiuti ad alzarsi e ti guardi intorno nell'ampia stanza in cui sei appena entrato. La stanza è talmente enorme che riesci a malapena a distinguere in lontananza il soffitto e le pareti.
«Dove... dove siamo adesso?» bofonchia Mjolnir. «Non riesco a raccapezzarmi affatto... Oops!»
È incredibile: vedi la porta dalla quale siete entrati che comincia a rimpicciolirsi... o è la porta che diventa piccola, oppure siete tu e Mjolnir che avete cominciato a crescere a una velocità incredibile! Continuate entrambi a crescere rapidamente finché, improvvisamente, ogni cosa si ferma. La stanza appare tutto fuorché enorme, adesso che siete tornati a una grandezza normale. Ti guardi in giro, debole per lo spavento. Vai al **35**.

94

Prendi in mano il Sage Beryl e immediatamente un fascio di luce brillante ti acceca per alcuni secondi. Barcolli all'indietro, chiudi gli occhi e li sfreghi energicamente.
Quando sei di nuovo in grado di vedere ti trovi assieme a Mjolnir in una stanza circolare, apparentemente priva d'uscita.

Il luogo è bene illuminato, anche se non riesci a trovare la fonte di luce. Il soffitto si apre su un nero cielo notturno. Tieni ancora stretto in mano il Sage Beryl.
Una voce raggelante, da vecchia megera, si insinua improvvisamente nell'aria stantia. «Non mi piacciono i vermi, specialmente quelli a due gambe, ladri, della specie dei mortali... ma talvolta trovo i vermi intelligenti abbastanza interessanti. Fino ad ora ti sei comportato bene, Jerrak Kimbal. Vediamo come te la cavi contro... questo!»
Un forte *pop* si fa sentire a breve distanza, e una sorprendente creatura appare davanti a voi. È alta due metri e mezzo, ha un corpo rigonfio e coperto di scaglie gialle e sta in piedi su tre zampe. Cinque piccoli arti che terminano con dita ad artigli fuoriescono dal corpo a forma di palla, e due occhi rotondi e azzurrini che si trovano sopra una testa ossuta da insettoide ti fissano freddamente.
«Questa bestiola si chiama dergodemone, una creatura del regno maligno di Hades» dice la voce. «È un animale piuttosto stupido ma è impareggiabile in quanto a ferocità. Se per caso riuscirete a distruggerlo, sarete liberi di andarvene entrambi».
«È una promessa?» chiede nervosamente Mjolnir.
«Io mantengo *sempre* le mie promesse» dice freddamente la voce. «Anche se ciò non vi sarà di grande aiuto».
Vai al **154**.

95

«Questa dev'essere la chiave della capanna» dici a Mjolnir mostrandogliela. «Ora possiamo entrare e metterci a cercare il Sage Beryl!»
Mjolnir si allontana dalla chiave con uno sguardo impaurito. «Hai deciso di tenere quel dannato oggetto» dice nervosamente. «Ma io non voglio aver nulla a che fare con questa chiave, che una volta era un mostro parlante! Potrebbe morsicarmi la mano o qualcosa del genere».

Ti incammini verso la piccola capanna di legno e noti il buco della serratura a fianco della maniglia. Con una preghiera silenziosa infili la chiave e la giri nella toppa. La serratura emette un leggero *click*, dopo di che la porta si apre. Vai al **161**.

96

Il combattimento con lo Slaad blu sfinisce rapidamente sia te che Mjolnir. L'uomo-rana si muove a una velocità sovrumana e combatte con abilità e astuzia, ma con un colpo improvviso riesci a ferire il mostro alla gamba. Mentre barcolla, lo colpisci velocemente per la seconda volta. Mjolnir lo ferisce contemporaneamente alla schiena con l'ascia. Lo Slaad blu infine cade, e voi vi assicurate che sia morto.
Ti guardi intorno, nervosamente, aspettandoti un altro attacco, ma gli altri Slaad si limitano a scrollare le spalle per poi distogliere lo sguardo. Sembra che non siano per nulla interessati. Avete vinto!
«Bene, questo esercizio è durato fin troppo per me!» brontola Mjolnir, sferrando un colpo d'ascia sul cappello del fungo blu. «Abbiamo combattuto sul serio!»
«Non potevo immaginare un combattimento peggiore» osservi, guardando gli Slaad verde e grigio che si trovano più sotto. «Ti immagini cosa sarebbe successo se avessimo scelto uno di loro?» chiedi, indicando gli altri Slaad. «Beh, ormai è finita. Entriamo dalla porta blu e cerchiamo il Sage Beryl!»

Mjolnir annuisce, e assieme nuotate nell'aria finché non raggiungete la porta del fungo blu. Tiri il fiato e tieni alta la spada, poi apri la porta e guardi dentro. C'è una scala che scende per un vano stretto e buio. Scendi la scala, con Mjolnir dietro, sperando di non incappare in una trappola. Dopo un po' giungete in una stanza bene illuminata.
Vai al **26**.

97

La scura lama metallica di Starlight risplende di una misteriosa aura scura, mentre gli occhi fiammeggianti dello spirito penetrano profondamente nei tuoi. Improvvisamente l'aura scura avvolge la testa dello spirito, permettendoti di distogliere lo sguardo dai suoi occhi rosso fuoco.
Sei riuscito a spezzare l'influsso che esercitava su di te! Prima che il mostro possa riprendersi balzi in piedi e lo attacchi furiosamente, facendo del tuo meglio per ucciderlo prima che possa tentare un altro attacco magico.
Lancia due dadi e somma il risultato al tuo punteggio di Combattività. Se il totale è 14 o più, vai al **191**. Se è 13 o meno, subisci 10 punti di danno che devi sottrarre dal tuo punteggio di Energia Vitale; lancia nuovamente i dadi per cercare di colpire la bestiaccia. Questo è un combattimento all'ultimo sangue. Continua a combattere finché tu o il mostro non morite.

98

Corri più in fretta che puoi, sforzando i muscoli al limite. Dopo un po' senti il pesante ramo schiantarsi a terra dietro di te.
«Male! Ti ho mancato» grida seccato il mostro deforme. «Forse la mia mira sarà migliore la prossima volta che ti incontrerò!» E con una risata roca il mostro vola alto sulle cime degli alberi.

Hai il fiato grosso, e rimani in piedi per un po', con l'acqua fangosa fino alle caviglie, sperando di calmarti. Quando guardi Mjolnir, lui è imbarazzato quanto te.
«Scusa, Jole. È stata un'idea stupida» borbotti passandoti una mano tra i capelli. «Ma ora è fatta. Siamo ancora vivi e possiamo continuare a cercare il Sage Beryl». Mjolnir annuisce e un debole sorriso si disegna sulla sua faccia. «Sei molto più veloce di quanto pensassi, Jerrak» dice. «Dobbiamo imparare ancora molto su come cavarcela con le creature che bazzicano qui attorno».
Riesci a rispondergli con un debole sorriso. «Presumo di sì» concordi. Ti volti verso la capanna appena in tempo per vedere che si sta lentamente appoggiando a terra: le zampe da pollo si piegano sotto la piccola capanna che si cala giù. In pochi attimi la capanna è ferma sul terreno, e la sua unica porta vi sta davanti, leggermente socchiusa.
«Jerrak» bisbiglia Mjolnir, «pensi che Baba Yaga abbia fatto così per farci entrare?»
«Forse» dici con tranquillità, «ad ogni modo potremmo accettare l'invito». Cominci ad avanzare, con la spada a portata di mano, e allunghi il braccio in direzione della maniglia. Vai al **161**.

99

La nera aura che circonda la lama di Starlight entra in contatto con l'elemento terra, ed istantaneamente il mostro viene avviluppato dalla sua luce scura. Un attimo dopo l'aura è scomparsa... come l'elemento!
Pervaso da un sentimento di sollievo, ti affretti verso la porta, dove Mjolnir sta scassinando la serratura. «L'elemento se n'è andato!» gridi allegramente. «Guarda!»
Mjolnir non se ne cura. «Sta calmo, Jerrak e lasciami lavorare». Improvvisamente smette di trafficare e guarda verso l'alto con un'espressione meravigliata. «Il rumore che sento è acqua?»

Ti guardi attorno, allarmato.
Improvvisamente un torrente fa irruzione da un'apertura del soffitto al centro della stanza. Entro pochi secondi diventa ovvio che la camera è a tenuta stagna... e si sta riempiendo! Dovete fuggire!
Mjolnir si volta, vede l'acqua, e si rimette al lavoro. «Calmati, Jerrak» borbotta. «Mi ci vuole un po' di tempo, ma io sono in grado di aprire tutto».
Però, mentre il nano lavora, l'acqua continua a salire. Non passa molto che arriva alla cintola del nano, intralciando i suoi movimenti. Tra poco Jole dovrà nuotare, e poco dopo toccherà anche a te!
Se decidi di spostare Mjolnir per provare a forzare la porta con una spallata, vai al **139**. Se preferisci lasciare che Mjolnir continui a lavorare, sperando che riesca ad aprire la serratura in tempo, vai al **111**.

100

«Mjolnir» chiedi tranquillamente, sperando che sia di buon umore, «che ne diresti di prestarmi un pezzo d'oro? Te lo restituirò quando torniamo a casa».
Gli occhi del tuo amico si stringono sotto le grosse sopracciglia. «Eh no, Jerrak. Sei il mio ragazzo, ma non mi piace spartir denaro a destra e a manca!»
Nonostante ciò, dopo che hai cercato di convincerlo per un certo tempo, Mjolnir ti porge una moneta con aria riluttante. Prendi il pezzo d'oro e lo tiri al corvo, che lo prende abilmente col becco.
L'uccello nero posa con cautela la moneta sul ramo accanto a sé e poi vi lancia un'occhiata scaltra. «Forza, ragazzi» grida. «Questi due bifolchi sono pieni di soldi! Prendeteli!»
«Cosa diav...» l'imprecazione di Mjolnir è interrotta da un improvviso rumore dietro i rami che vi circondano. Improvvisamente diversi hobgoblin armati escono allo sco-

perto, guardando Mjolnir con un odio speciale negli occhi. I nani e i goblin sono nemici di vecchia data.
E così era una trappola! Consideri in fretta la situazione. Tu, anche da solo, potresti batterti contro diversi hobgoblin; ma Mjolnir non è abile come te. Potrebbe rimanere seriamente ferito, e gli hobgoblin non sarebbero disposti a lasciarlo vivo. Se scegli di arrenderti agli hobgoblin, vai al **211**. Se scegli di combattere, vai al **105**.

101

La porta scricchiola sotto il tuo peso . Sei cieco a causa del bruciore agli occhi, sconvolto dalla tosse provocata dal velenoso vapore verde che riempie l'aria, e terrorizzato al pensiero di morire prima di avere l'occasione di recuperare il Sage Beryl.
Improvvisamente la porta si apre! Barcollando la attraversi, e hai appena la forza di richiuderla alle tue spalle prima che il pavimento si sollevi in alto...
Dopo un po' (ma hai l'impressione che siano passati dei secoli) ti svegli con dell'acqua fredda che ti arriva in faccia. Tossisci, rotoli su te stesso e riesci a sederti. Ti fanno male i polmoni, il naso e gli occhi ti colano incontrollabilmente... tuttavia sei vivo!
«È proprio ora di alzarsi, Jerrak» dice Mjolnir visibilmente risollevato. «Mi stavo preoccupando per te, veramente. Ti sei buscato una bella soffiata di gas».
«Starò...» e tossisci, «meglio» riesci a dire con un filo di voce e con la gola secca e dolorante. Ti sforzi di rialzarti e di prender fiato. Ben presto ti senti abbastanza bene per

continuare. Ti alzi in piedi e ti guardi intorno nella nuova stanza in cui sei entrato. Vai al **149**.

102

Lo scopo per cui ti sei inoltrato in un luogo da incubo come la capanna della strega è recuperare il Sage Beryl e, se è possibile, scoprire cos'è successo a tuo nonno e alla sua servitù. Tieni la bottiglia di vino davanti agli occhi annebbiati del topo.
«Voglio sapere dov'è il Sage Beryl» dici gentilmente, tenendo la bottiglia lontano dalla sua portata.
«Il cooosa?» Il topo ti guarda con un'espressione perplessa. Poi la sua faccia pelosa si illumina. «Oh, il... come-diavolo-lo-hai-chiamato è ben custodito al museo. Ora posso bere? Per piaceeere...»
«Aspetta» ti interrompe Mjolnir. «Come si fa a raggiungere quel maledetto museo da qui? Rispondi subito o farò a pezzi quella bottiglia!»
«Nooooo!» piagnucola il topo gigante preso dal panico. «Potete salire o scendere. Non importa. Nella capanna si può raggiungere qualsiasi posto da qualsiasi altro posto. Ora datemi la bottiglia. Vi preeego...»
Disgustato, porgi al topo la bottiglia di vino; la afferra con le zampe anteriori e ne scola il contenuto in pochi secondi, poi perde i sensi e crolla sul pavimento.
«Non mi ero mai accorto della figuraccia che si fa quando si beve tanto» borbotta Mjolnir sotto la barba. «È abbastanza per farmi desiderare di smettere di bere... o quasi».
Esamini le due scale. Se decidi di salire, vai al **162**. Se preferisci scendere, vai al **136**.

103

Mentre ti avvicini alla capanna, fatta di tronchi d'albero, hai la certezza che innumerevoli sorprese siano in serbo per te.

Infatti improvvisamente la casupola si inclina e comincia a sollevarsi da terra. Di fronte ai tuoi occhi stupiti, due enormi zampe simili a quelle di un pollo appaiono sotto la strana capanna e iniziano un movimento di danza, facendo girare in tondo la casupola e battendo sul terreno paludoso con dei tonfi smorzati.
«E ora come facciamo a entrare?» ti chiedi ad alta voce. La capanna si è alzata a circa quattro metri da terra e gira come una trottola. Mjolnir è troppo sbalordito anche solo per provare a formulare una risposta.
Se decidi di attaccare le strane zampe da pollo della capanna vai al **179**. Se vuoi provare ad usare il potere Anti Magia di Starlight sulla capanna vai al **198**. Se fai in modo che Mjolnir ti dia un suggerimento, vai al **204**.

104

Non c'è altro da fare: devi affrontare faccia a faccia l'elemento. Troppo impaurito per aiutarti, Mjolnir si mette a correre in direzione della porta chiusa. Mentre l'enorme mostro dalle sembianze umane attraversa a grandi passi la stanza sulle sue gambe rigide, sfoderi Starlight e la fai roteare rapidamente.
Lancia due dadi e somma il risultato al tuo punteggio di Combattività. Se il totale è 11 o meno, manchi il mostro che ti colpisce. Lancia tre dadi e sottrai il risultato dal tuo punteggio di Energia Vitale. Poi puoi sia rilanciare i dadi per attaccare di nuovo il mostro, sia tentare di fuggire (vedi oltre).
Se fai più di 11 colpisci il mostro; allora lancia un dado e somma il risultato al punteggio Anti Magia di Starlight. Se il totale è 8 o più, vai al **99**. Se è 7 o meno, il potere Anti Magia di Starlight non può far nulla contro l'elemento che ti colpisce. Lancia tre dadi e sottrai il risultato dal tuo punteggio di Energia Vitale. Poi devi decidere ancora una

volta se colpire l'elemento o fuggire, procedendo come sopra.
Devi avere almeno 10 punti di Energia Vitale per poter fuggire, in caso contrario devi restare a combattere l'elemento. Con 10 punti puoi fuggire quando vuoi, andando al **6**.

105

«Jole» dici tranquillamente, «riesco a contare cinque hobgoblin contro noi due. Sai cosa significa, vero?»
«Che cosa?» borbotta Mjolnir, tenendo l'ascia in posizione da combattimento.
«Dobbiamo pareggiare la disparità!» dici, e così dicendo ti precipiti in avanti e conficchi la lama di Starlight nell'armatura del più vicino hobgoblin, facendolo sussultare.
L'hobgoblin rimane senza fiato e cade a terra. Nello stesso istante gli altri si lanciano contro di voi.
Lancia due dadi e somma il risultato al tuo punteggio di Combattività. Se il totale è 9 o più, hai colpito e ucciso uno dei due hobgoblin che ti hanno attaccato. Se fai 8 o meno, entrambi gli hobgoblin sono riusciti a colpirti.
Lancia due dadi e sottrai il risultato dal tuo punteggio di Energia Vitale. Poi lancia ancora i dadi per cercare di colpire gli hobgoblin, ripetendo il procedimento dall'inizio.
Se uccidi un hobgoblin, devi attaccare e uccidere l'altro nella stessa maniera. Se manchi il secondo hobgoblin quando lo attacchi, lancia un dado invece di due per determinare il danno che subisci. Non puoi ritirarti da questo combattimento. Se riesci ad uccidere entrambi gli hobgoblin prima di perdere tutti i punti di Energia Vitale, vai al **141**.

106

Cercando di schivare il poderoso colpo del golem scivoli, e cadi sul pavimento davanti a lui. Senti Mjolnir che lancia un grido di guerra e appare immediatamente accanto a te, brandendo l'ascia contro il mostro.
Il pugno destro del golem di ferro piomba sulla testa del nano, colpendolo con una forza tale da gettarlo a terra accanto a te. Balzi in piedi e colpisci il golem con la lama di Starlight, che emana la cupa luce del suo potere Anti Magia... riuscirai a fermare il golem?
Lancia un dado e somma il risultato al punteggio Anti Magia di Starlight. Se il totale è 9 o più, vai all'**83**. Se è 8 o meno, la spada non riesce a fermare il golem di ferro e il mostro ti colpisce a sua volta. Lancia tre dadi e sottrai il risultato al tuo punteggio di Energia Vitale.
Poi ripeti la procedura per attaccare il golem. Lancia due dadi e somma il risultato al tuo punteggio di Combattività. Questa volta, e tutte le volte successive, se il totale è 10 o più, vai all'**83**. Se il totale è 9 o meno, manchi il golem che ti colpisce in risposta. Lancia tre dadi e sottrai il totale dal punteggio di Energia Vitale.
Se vuoi continuare a combattere con il golem ripeti il lancio di dadi per colpirlo, come indicato nel paragrafo immediatamente precedente. In qualsiasi momento del combattimento puoi fuggire dal golem: se lo desideri, vai al **170**. Non puoi scegliere di fuggire se il punteggio di Energia Vitale che ti rimane è di 10 punti o meno, dato che sei troppo debole per fuggire.

107

Le enormi mani a scaglie verdi che stringono te e Mjolnir penetrano rapidamente nell'oscurità, sollevandosi sempre più alte, fino a raggiungere una raffica di vento che infuria. Jole grida forte, ma l'urlo viene soffocato dalle titaniche

dita; hai paura quanto lui, ma sei troppo spaventato per gridare.
Giri il collo per guardare in alto e rimani senza fiato per l'orrore: vedi un'enorme testa di rettile, con degli occhi verdi luccicanti e una bocca che potrebbe ingoiare un intero villaggio in un sol boccone! Le mani portano te e Mjolnir dritti verso le tremende mascelle del mostro!
Ti senti invaso da un terrore agghiacciante, ma d'altro canto rimani anche un po' scettico, nonostante la tremenda paura. Com'è possibile che questo mostro sia reale? Se questo spazio fa parte della capanna di Baba Yaga, come fa una creatura così gigantesca a viverci dentro? E in primo luogo, come fa un mostro tanto enorme ad esistere, anche se in un mondo carico di magia?
Deve trattarsi di un'illusione, di un incantesimo gettato sulla tua mente e sui tuoi sensi per farti credere che tutto ciò stia realmente accadendo! Se è così l'unico modo per fuggire è distruggere l'incantesimo!
Hai ancora una mano sull'elsa di Starlight, la spada capace di annullare gli incantesimi. Ti concentri e attivi i magici poteri della spada, con la speranza di riuscire ad annientare l'illusione prima che il gigantesco rettile vi mangi vivi!
Lancia un dado e somma il risultato al punteggio Anti Magia di Starlight. Se il totale è 7 o più, vai al **221**. Se è 6 o meno, vai al **41**.

108

Pensi che solo Starlight possa offrirti qualche possibilità di salvezza, quindi sollevi la spada e la punti contro l'orribile Slaad grigio. L'arma nera si accende improvvisamente, e un soffice manto tenebroso si forma attorno alla lama quando il potere anti magia viene attivato.
«Mjolnir» bisbigli al tuo amico. «Preparati ad attaccare alle spalle quella specie di rana! Non deludermi o il nostro destino sarà segnato!»

Mjolnir annuisce e comincia a spostarsi da un lato, mentre tu brandisci l'arma ammantata di nero verso lo Slaad, tenendolo impegnato. Improvvisamente lo Slaad grigio solleva una mano e fa partire un'altra palla di luce bianca crepitante in direzione del tuo corpo.
Lancia un dado e somma il risultato al potere Anti Magia di Starlight. Se il totale è 7 o meno, lancia tre dadi e sottrai il risultato dal tuo punteggio di Energia Vitale. Se il totale è 8 o più, la spada assorbe l'incantesimo dello Slaad grigio e tu non ti fai alcun male.
Sia che il primo lancio di dadi ti sia riuscito o meno, devi lanciare un'altra volta un dado e sommare il risultato al punteggio di Astuzia di Mjolnir. Se il totale è 8 o meno, vai al **43**. Se è 9 o più, vai al **114**.

109

Quando torni coi pensieri al presente, noti una luce alla tua sinistra, molto vicina. Nervosamente allunghi la mano e dai un colpetto alla testa calva e nuda di Mjolnir.
«Jole» bisbigli piano, «guarda là, alla tua sinistra. Puoi dirmi cos'è?» Sai bene che Mjolnir, essendo un nano, ha la vista molto migliore della tua nella penombra e nell'oscurità.
L'ometto scruta nella nebbia, poi borbotta: «Sembra un cranio umano, infilato su un palo. All'interno c'è una candela o qualcosa di simile».
Cerchi di allontanare l'inquietudine. «Probabilmente una trappola» dici, cercando di nascondere i tuoi veri sentimenti. Hai sentito che Baba Yaga ha l'abitudine di far appostare guardiani magici attorno alla sua capanna, per proteggersi ulteriormente. «Possiamo aggirarlo in qualche modo?»
«Certo che sì» grugnisce Mjolnir, con aria offesa. «Non ti sarei assolutamente d'aiuto se non fossi in grado di farla in barba a un osso su un ramo, non credi?» Ti conduce attraverso il sottobosco senza fare alcun rumore, restando fuori

dalla visuale del cranio dagli occhi fiammeggianti. Siete entrambi con tutti i sensi all'erta mentre camminate.
Lancia un dado e somma il risultato al punteggio di Astuzia di Mjolnir. Se il totale è 7 o più, vai al **143**. Se è 6 o meno, vai al **189**.

110

«Non riesco a trovare un'uscita» bisbiglia con voce tremante Mjolnir nell'oscurità. «Jerrak, quel mostro strisciante sta per catturarci!»
Ti ribelli alla paura e ti giri, rivolto verso la parte alta delle scale, con la spada sollevata e pronto a combattere il mostro sconosciuto. Se hai lo speciale oggetto per fuggire avuto dal topo, e desideri usarlo, vai al **148**. Altrimenti devi combattere (**30**).

111

Cerchi di farti passare il panico, e facendo forza su te stesso lasci che Mjolnir faccia del suo meglio. Lui continua a trafficare pazientemente con la serratura mentre il livello dell'acqua continua a salire. Con un po' di fortuna riuscirà ad aprire la porta in tempo.
Lancia un dado e somma il risultato al punteggio di Astuzia di Mjolnir. Se il totale è 7 o più, vai al **205**. Se è 6 o meno, sposti Mjolnir e tenti di buttar giù la porta. Lancia un dado e somma il risultato al tuo punteggio di Forza. Se il totale è 9 o più, vai al **14**. Se è 8 o meno, vai al **33**.

112

Spinto dalla disperazione, ti schivi dalla traiettoria della coda sferzante della bestiaccia. Poi afferri con forza il

pungiglione e lo conficchi profondamente nel tronco di un albero vicino. Il piccolo animale mugula per il dolore e la frustrazione, e smette di lottare.
Quando Mjolnir inchioda la creatura sul terreno paludoso, capisci immediatamente di chi si tratta. «È un folletto!» gridi, notando il colore rosso fiamma, le corna corte e l'enorme naso. Il folletto fissa Mjolnir con sguardo malevolo. Il nano si siede a cavallo del piccolo demonio e lo tiene fermo a terra, premendogli sul petto la grande mano.
«Pensate di essere forti, eh?» ghigna il folletto con una voce nasale. «Beh, non siete altro che della spregevole gentaglia, e posso provarvelo. Fatemi rialzare e combattiamo lealmente! Vi farò volare tutti i denti!»
Tu e Mjolnir vi fate una bella risata. «Abbiamo già quello che cerchiamo: abbiamo te, piccolo maledetto folletto» ruggisce Mjolnir. «Ora parla! Raccontaci di quella strega di nome Baba Yaga che vive qui nei paraggi!»
Il folletto spalanca gli occhi, poi li socchiude con malizia. «Strega? Strega? A chi ti riferisci con strega?»
«Sai bene a chi mi riferisco» gli dici bruscamente. «Se non ci darai problemi, vivrai fino a diventare un diavolo adulto, un giorno o l'altro; anche se non te lo meriti».
Il folletto lotta per liberarsi dalla morsa di Mjolnir, ma senza successo. Poi, esausto, cede. «E va bene!» geme. «Avete vinto. Quella strega non vive nei paraggi, ma in un posto da quella parte». Il folletto dà un brusco strattone alla testa, in direzione opposta alla capanna. «In una grotta. Non raccontatele che vi ho detto io dove vive, altrimenti mi darà in pasto alla sua bestiola, il drago nero!»
Mjolnir lancia uno sguardo sdegnato al folletto. «E tu pensi che noi crediamo a una menzogna così grossolana? Perché mai dovrei...» Afferra l'ascia e la solleva con fare minaccioso sulla sua testa.
«Aspetta!» grida il folletto. Si volta verso di te con occhi imploranti. «Ti prego, non lasciare che questo nanerottolo

assetato di sangue mi faccia a pezzi! Non sto mentendo! Quella strega è laggiù nella grotta! Tu devi credermi!»
Aggrotti la fronte prendendo in considerazione le parole dello spiritello. I folletti sono notoriamente dei bugiardi, ma si sa anche che dicono la verità quando si tratta di mettere in salvo la pelle. Devi credere al folletto o no? Se decidi di dirigerti verso la grotta, vai al **208**. Se non credi al folletto, vai al **131**.

113

Pochi minuti dopo riesci a trapassare il goblin con la spada. La creatura cade e rotola giù per le scale.
«Bella mossa, Jerrak!» grida Mjolnir, rialzandosi in piedi. «Avrei colpito io stesso quel bamboccio ma...»
«Nessun problema, Jole» dici al tuo amico, guardando in fondo alle scale finché il corpo del goblin non smette di rotolare. «Pensiamo solo ad arrivare fino a quella porta lassù».
Quando raggiungete la porta, Mjolnir la esamina, assieme alle pareti circostanti, per assicurarsi che non ci siano trappole, ma non trova nulla. Con un sospiro di sollievo aprite la porta e entrate in una stanza bene illuminata, con la speranza di trovare qualche traccia dell'oggetto perso ormai da molto tempo, il Sage Beryl. Vai al **49**.

114

Il lampo della palla che esplode ti coglie di sorpresa, e per alcuni secondi permane innanzi ai tuoi occhi l'immagine di un'enorme macchia viola. Stringi le palpebre e la visione comincia a rischiararsi, poi senti l'urlo di guerra di Mjolnir e il gutturale sospiro di dolore del mostro quando il nano colpisce.
Avanzi incespicando per accorrere in aiuto a Mjolnir, ma trovi che lo Slaad grigio è stato gravemente ferito da un

colpo d'ascia del tuo amico. Attacchi in fretta, portando degli affondi contro il mostro con la scura lama di Starlight. Lancia due dadi e somma il risultato al tuo punteggio di Combattività. Se il totale è 13 o più, vai al **68**. Se è 12 o meno, lancia due dadi e sottrai il risultato al tuo punteggio di Energia Vitale. Poi lancia di nuovo i dadi per cercare di colpire lo Slaad. Ripeti il procedimento finché tu o lo Slaad grigio non siete morti.

115

Con tutte le tue forze conficchi Starlight nelle carni mollicce della creatura che ti sta davanti, sulla scala buia. Per un istante avverti un tentacolo freddo e bagnato che ti sfiora la faccia: tremante per l'orrore, gli tiri una manata e lo allontani.

Il rumore del mostro che striscia non si sente più, e viene rimpiazzato da un tremulo singhiozzo. Devi aver colpito uno dei suoi organi vitali. La creatura non fa nessun altro rumore. L'hai uccisa?

Improvvisamente la scala viene inondata di luce. Mjolnir ha trovato una porta segreta, e ora riesci a vedere che il mostro è realmente morto.

Ti trovi davanti ciò che potrebbe essere un ammasso di fango animato, gelatinoso, di colore giallo smorto, col corpo lucente e appiccicaticcio che può estendersi in forme tentacolari, quelle che ti hanno attaccato. La tua spada ha tagliato in due il mostro, che ora riversa un fiume di liquido melmoso lungo gli scalini e sui tuoi piedi.

Indietreggi in fretta dalla bestiaccia, sconvolto dal suo aspetto orripilante. Qualche istante più tardi tu e Mjolnir lasciate la scala attraverso la porta segreta, e vi ritrovate in una stanza illuminata. Ti senti male, sei ancora pervaso dalla tremenda vista del mostro strisciante sulla scala, ma pensi che riuscirai a riprenderti.

«Non era grazioso, questo è certo!» dice Mjolnir in tono leggermente canzonatorio. «Ma hai avuto la meglio, Jerrak. Dimmi tu quando ti senti pronto». Ti dà una pacca sulla spalla con fare amichevole e paterno.
Se possedevi l'oggetto speciale per fuggire avuto dal topo, ti accorgi adesso che è misteriosamente svanito. Forse l'hai perso mentre combattevi il mostro strisciante. Dopo un breve riposo riesci a riprendere fiato e a sentirti un po' meglio. Ti alzi in piedi ed esamini il luogo in cui ti trovi.
Vai al **26**.

116

L'attacco selvaggio di Murmur è quasi impossibile da sostenere. Con le velocissime unghie e con i denti bianchi ti squarcia i vestiti e ti sfregia la pelle. Cercare di tenere alla larga la creatura prima che ti faccia a pezzi è tutto ciò che puoi fare. Se Murmur sta solo giocando, sta giocando seriamente!
Quando individui un attimo propizio, affondi la spada nel petto della gatta. Con un grido assordante l'animale si affloscia al suolo privo di vita. Nello stesso istante un grido di dolore telepatico irrompe nella tua mente. Giaci ansimante al suolo, vicino al corpo della gatta-tigre. Anche il nano sembra essere stato colpito durante il combattimento, ma non gravemente come te. «Jerrak» dice debolmente Mjolnir col fiato corto. «Senti, ho pensato che forse è meglio che ci muoviamo a uscire da qui. Penso che ne abbiamo avuto abbastanza e ci conviene...»
«Stai calmo, Jole!» Ti tiri su e recuperi la spada con rinnovata determinazione. Ricordi che Murmur aveva detto qualcosa a proposito della cantina, della soffitta e della porta di servizio. Esplori la stanza finché non trovi una botola nel soffitto, ma non vedi tracce delle altre due uscite. «Vediamo se Baba Yaga ha nascosto qualcosa in soffitta» borbotti quando scopri una scala dietro la stufa e la appoggi

al muro. «Non ho idea di come sia costruito questo posto. Per quel che ne sappiamo il museo potrebbe essere in soffitta, e il Sage Beryl potrebbe trovarsi proprio lì, a portata di mano».
«Sicuro, Jerrak. E forse il vecchio e allegro Yule ce lo servirà su un piatto d'argento» borbotta Mjolnir sotto la barba, mentre si prepara a seguirti su per la scala.
Vai al **135**.

117

Per alcuni secondi avanzi lentamente nella nebbia della nuova stanza, cercando a tentoni qualche punto di riferimento. Improvvisamente una voce risuona nell'aria attorno a te.
«Allarme! Allarme! È stato rubato un oggetto dalla Sala da Pranzo di Gala! Il ladro verrà sottoposto immediatamente alla prova!»
Ti volti all'istante e lanci un'occhiata a Mjolnir che, spaventato, apre la giubba e tira fuori uno dei calici ricavati dalle gemme. «Non penso che reclamino questo, vero?» chiede nervosamente. In un batter d'occhio il calice gli vola via dalle mani e attraversa la porta dalla quale siete entrati. Prima di riuscire a rispondere, tu e Mjolnir venite teletrasportati immediatamente oltre la nebbia, in una nuova stanza. Se provieni dal paragrafo **23**, nel quale hai permesso a Mjolnir di tenersi il calice rubato, sottrai un punto dal punteggio di Giudizio, poi vai al **144**. Se non l'avevi visto prendere il calice vai direttamente al **144**.

118

D’improvviso, così come era apparsa, l’aura scura di Starlight svanisce, mentre un dardo di luce a varie biforcazioni esce serpeggiando dalle rune della porta e colpisce la spada. La scossa ti fa vibrare fino ai denti, e ogni parte del tuo corpo trema in modo incontrollabile! Poi il lampo svanisce e tu crolli al suolo. Jole giace a terra a fianco a te, gemendo. Lancia un dado e sottrai il risultato dal tuo punteggio di Energia Vitale.

Con una stretta d’angoscia scopri di non poterti muovere: il dardo di luce deve averti paralizzato i muscoli! Giaci inerte, coi piedi allungati davanti alla strana porta. E proprio quando pensi che nulla di peggio ti poteva capitare, senti qualcosa muoversi dietro la porta.

Improvvisamente la porta si spalanca, spostandoti le gambe prive di forza. Una, poi due, poi tre braccia sinistre appaiono, seguite dal dorso e dalla testa di una donna! La donna è di una fredda bellezza, come quella di un bianco ghiacciaio, e i suoi capelli nerofumo le scendono a boccoli sulle spalle.

Quasi senza fiato ti accorgi che questa non è affatto una donna! Tutte e tre le braccia sinistre appartengono a lei, come pure quelle destre, che compaiono appena la strana creatura finisce di aprire la porta. Invece delle gambe, dalla cintola in giù è coperta di scaglie luccicanti. Il suo corpo verde brillante è quello di un serpente gigante!

«Bene, bene, bene» dice vivacemente, con le labbra rosso sangue aperte in un sorriso che farebbe raggelare anche la luce del sole. «Non avrei mai pensato di trovare un bel giorno il pranzo davanti alla porta e pronto per essere mangiato. Sono un demone fortunato!»

Apre ancora le labbra e rivela una bocca piena di denti da squalo. «Baba Yaga mi aveva chiesto di dare un’occhiatina per vedere se qualcuno aveva toccato le sue rune o aperto la porta. Voleva che vi conservassi per il suo pranzo. Le

darò ciò che rimane dopo che mi sarò servita... sempre se rimarrà qualcosa».

Mentre lo strano essere striscia più vicino fai appello a tutte le tue forze, agendo sui muscoli contro l'incantesimo paralizzante.

Lancia un dado e somma il risultato al tuo punteggio di Forza. Se il totale è 7 o più, vai al **195**. Se è 6 o meno, vai al **229**.

119

«*Baba Yaga non può sentirti*» ronza una vocina tranquilla nella tua mente, «*ma certamente io sì. Benvenuto*».

Allarmato, ti guardi in giro nella stanza.

Mjolnir sembra altrettanto confuso. «Cosa è stato?» grida. «Chi ha parlato?»

«*Sono stata io*» continua la voce con lo stesso tono. «*Sono qui, sullo scaffale sopra di voi*».

Alzi lo sguardo e vedi gli occhi verde smeraldo di un'enorme gatta striata di grigio. Ti guarda divertita e annoiata. «*Posso leggervi nel pensiero*» sembra dire. «*Non ha senso perdersi in inutili convenevoli. Siete qui per il Sage Beryl. Credo che Baba Yaga lo tenga nel museo*».

«Gra... grazie» dici con esitazione. Come ci si rivolge a un gatto telepatico? Tutta questa situazione ha l'aria di un brutto sogno. «Hai un nome?»

«*Il mio nome è Murmur. Dubito che riuscirete mai a metter mano sulla vostra preziosa gemma, comunque non mi dispiacerà darvi un po' d'aiuto. Potete salire in soffitta o scendere in cantina, oppure potete provare con la porta di servizio. Oppure...*» La gatta sbadiglia pigramente. «*Per dirla senza mezzi termini, io sono piuttosto annoiata. Sarei felice se qualcuno volesse combattere con me, subito*».

Aggrotti la fronte. E perché mai dovresti attaccare una gatta? Forse vuole soltanto giocare.

Se vuoi salire in soffitta, vai al **29**. Vai al **201** se preferisci recarti in cantina, oppure vai al **73** se desideri uscire dalla porta di servizio. Infine, vai al **181** se hai intenzione di attaccare la gatta.

120

Decidi che non vale la pena irritare la cuoca, qualunque sia il trattamento rivolto a te e al tuo compagno. Il tuo scopo è di trovare il Sage Beryl il più in fretta possibile e di uscire da questo manicomio!
«Allora ce ne andiamo subito» dici alla cuoca blu dall'aspetto orripilante, ritirando la spada dal mucchio di carbone.
Mentre ti alzi in piedi, lei ti guarda dall'alto con gli occhi socchiusi e pare rilassarsi un pochino.
«Non è giusto che la gente faccia irruzione in questo modo nella mia cucina, mandando all'aria tutte le mie spezie!» borbotta la cuoca, tornando a voltarsi verso la stufa per mescolare il contenuto di un pentolone. «Non posso neppure farmi una tazza di tè senza che qualcuno mi interrompa!»
«Non so quale malaugurata sorte ci ha portati qui» bisbigli a Mjolnir. «E non ho idea di come fare a uscire. Dobbiamo soltanto continuare a cercare finché non troviamo il Sage Beryl e sperare di scovarlo in questa casa di pazzi, dopo tutto».
Dopo aver dato una rapida occhiata alla cucina trovi una porta e la apri, con la spada in mano. Facendo cenno a Mjolnir di seguirti, attraversi la porta e ti trovi in un'altra stanza. Vai al **126**.

121

Un corvo parlante che cerca di estorcermi denaro con l'inganno, in modo da farmi entrare nella capanna di Baba Yaga! pensi. Ha tutto l'aspetto di un brutto sogno. Non hai

certamente nessuna intenzione di dare del prezioso denaro ad uno stupido uccello. Vuoi solo riprenderti il Sage Beryl di tuo nonno.
«Non abbiamo soldi per te» gli dici in tono piatto. «Siamo venuti qui in cerca della capanna di Baba Yaga, ma non abbiamo bisogno del tuo aiuto per entrare».
Il corvo gracchia ed emette una risata. «Se non avete nulla da darmi, allora entrate pure nella capanna, in qualunque modo, con i miei migliori auguri. E date un bacio alla vecchia fattucchiera da parte mia, d'accordo? È una creatura cattiva, se mai i cattivi sono esistiti! Buona giornata!»
E con ciò il corvo prende il volo e si allontana pigramente. Lo guardi scomparire in lontananza, poi ti rimetti in cammino alla volta della capanna, con Mjolnir alle calcagna.
Vai al **103**.

122

Ti sforzi di liberare Mjolnir dai fiori carnivori, ma senza successo. Dozzine di quei mostri dai bellissimi petali ti dilaniano ferocemente gambe e piedi, coi denti che si chiudono e aprono, incuranti dei tuoi calci.
Colto dalla disperazione lasci andare il corpo privo di vita di Mjolnir e sfoderi la spada, colpendo i fiori all'impazzata nella furia di scappare. Allo stesso tempo, però, ti rendi conto della sconfitta che ti attende. Ben presto il braccio con cui maneggi la spada si stanca, e inoltre cominci a sentirti debole a causa della perdita di sangue.
Dopo un ultimo colpo alle centinaia di minuscole bocche dai denti affilati non ti reggi più in piedi. Esausto, crolli sul corpo del tuo amico nano, perdendo ogni speranza di tener lontano i fiori dal morso assassino... ✠

123

La tromba d'aria che vi trasporta in alto ben presto cessa bruscamente. Per una frazione di secondo continui a volare

in aria, poi ti schianti su un pavimento di legno duro e rotoli fino a una grande catasta di materiale roccioso di colore nero. Mjolnir cade proprio accanto a te.
Ti lamenti per il dolore e ti guardi intorno. La materia nera è evidentemente carbone. Da una parte c'è una grande stufa di ferro accesa, con i fianchi lucidi per il calore dell'interno. Dall'altra parte ci sono scaffali e vetrine ricolme di innumerevoli brocche sbrecciate, piatti sporchi, bicchieri rotti, croste di pane, cucchiai di legno, scatole di latta e tazze piene a metà di strani liquidi.
«E cosa diavolo ci fate voi nella mia cucina?» È una voce stridula e incredibilmente acuta. Di fronte a voi c'è una vecchia alta e magra, dalla pelle verde e dai capelli bianchi che si contorcono come se avessero vita propria. La vecchia indossa un grembiule da cucina e tiene in mano un lungo mestolo di ferro.
«E chi lo vuole sapere?» ruggisce Mjolnir alzandosi in piedi e tirando fuori l'ascia.
«Io!» grida la cuoca blu, agitandoti il mestolo sotto il naso. «E voi altri mascalzoni non avete il mio permesso di stare qui, quindi fuori! Andatevene! Devo preparare il pranzo per le bestiole di Baba Yaga, e se non sparite potreste essere voi a fornirmelo!»
Qualcosa del suo aspetto ti è famigliare. Potrebbe essere un annis? Un annis, per quel che ti ricordi dalle storie di Nicodamus, è un mostro che assomiglia a una megera dai poteri magici. Non riesci a ricordare quali incantesimi possono fare le annis, ma sai che sono tremendi!
Se decidi di restare in cucina, senza curarti di ciò che dice la cuoca blu, vai al **197**. Se preferisci uscire, vai al **120**.

124

La megera verde combatte furiosamente. Diverse volte i suoi artigli affilati ti graffiano la carne in profondità, oltre

i vestiti. Tuttavia non puoi fare niente per tenere la vecchiaccia lontano da te.
Lancia un dado e sottrai il risultato dal tuo punteggio di Energia Vitale.
«Jole!» gridi, stanco di combattere. «Fai qualcosa. Non sono sicuro di poter resistere ancora per molto!»
Mjolnir indietreggia dalla mischia per un attimo e la megera verde, che ora si è messa a ringhiare, si concentra su di te. Per un pelo riesci ad evitare che ti graffi la faccia, ma ad un tratto la creatura barcolla e cade a terra con un grido. Mjolnir è riuscito a farla scivolare, ed ora si schiva per sfuggire alle sue grinfie.
«Filiamo!» gridi, e tutti e due vi mettete a correre come il vento. Ti volti un attimo indietro, e scopri con orrore che la megera vi insegue a breve distanza!
«Jerrak!» grida Mjolnir, puntando il dito davanti a sé. «Vedo una porta lassù! Da quella parte!»
Mentre correte, vedete una porta di legno nel tronco di un enorme albero. Raggiungi la porta solo qualche momento prima del mostro, la apri ed entri con passo malfermo, subito dopo Mjolnir.
Sbatti la porta e la chiudi, poi senti gli artigli della megera verde graffiare il legno per alcuni minuti. Dopo molto tempo il rumore cessa, per cui pensate che la megera verde abbia lasciato perdere e se ne sia andata. Vai al **35**.

125

«Sto benissimo» ruggisci verso Mjolnir balzando in piedi infuriato. «Ma tu non starai altrettanto!» tuoni, puntando la lama contro il teschio che ride.
Balzi addosso alla strana creatura, con Starlight mezza bruciacchiata tra le mani, ma il teschio si prepara a far partire un altro scoppio di fiamme. Non c'è tempo per cercare di assorbire il potere magico del teschio tramite Starlight.

Per distruggere il teschio devi colpirlo due volte con la spada. Sei tu ad assestare il primo colpo in questo combattimento ad armi pari.
Lancia due dadi e somma il risultato al tuo punteggio di Forza. Se il totale è 11 o più, colpisci il teschio, ma devi colpirlo un'altra volta per distruggerlo. Se sbagli il colpo, il teschio lancia delle fiammate dagli occhi e ti infligge un danno di 4 punti di Energia Vitale.
Procedi come sopra: cioè lancia i dadi per colpire il teschio, e se lo manchi perdi 4 punti di Energia Vitale, finché non riesci a infliggergli due colpi o finché i punti di Energia Vitale di Jerrak sono esauriti e lui muore. Se vinci, vai al **25**. Se dopo il primo assalto decidi di fuggire, vai invece al **48**.

126

Questa volta vi trovate in una specie di portico, che si apre su un ambiente che appare come un giardino molto luminoso. Il cielo forma un alto arco al di sopra dell'area circolare, larga forse una trentina di metri e piena di bassi arbusti, cespugli, fiori e piante rampicanti.
«Speriamo che non mi torni la febbre da fieno» commenta Mjolnir guardandosi intorno. Tira su col naso e indica il centro della stanza, dove è visibile l'imbocco di una scala a chiocciola. «Quella pare l'unica uscita di questo posto. Vuoi che dia una controllata?»
Guardi la stanza con attenzione, attento a ogni possibile pericolo. Non hai dimenticato che, anche se vedi un giardino variopinto e dall'aspetto innocente, questa è la capanna di Baba Yaga...
Lancia un dado e somma il risultato al tuo punteggio d'Osservazione. Se il totale è 8 o più, vai all'**81**. Se è 7 o meno, vai al **31**.

127

Mjolnir ti segue attraverso le gallerie che si susseguono una dopo l'altra, tutte piene di inestimabili ricchezze e di squisite opere d'arte. Ti senti minuscolo e insignificante al pensiero dei pochi denari che sei riuscito a mettere assieme nel corso della tua vita. Come puoi sperare di avere successo contro una strega che ha tali poteri e ricchezze?
Proprio mentre stai pensando di andartene, Mjolnir ti tira una manica. «Jerrak» dice, «guarda quell'etichetta laggiù». Segui il suo sguardo fino a un segnale sospeso su una piccola alcova.

IL SAGE BERYL

Collocato su un piedistallo di cristallo, sopra un cuscino di seta bianca della migliore qualità, c'è una gemma verde a forma di pugno che brilla debolmente.
Non riesci a credere a tanta fortuna! Il Sage Beryl! La gemma di tuo padre! La gemma magica che contiene il tuo amico Nicodamus!
Cominci ad avanzare, poi ti fermi bruscamente. Potrebbe benissimo esserci una trappola! Chiedi a Mjolnir di controllare, ma il nano non trova nessuna trappola nei paraggi. Tremante per l'eccitazione, allunghi la mano per prendere il Sage Beryl. Vai al **200**.

128

L'aura scura di Starlight entra in contatto con le zampe danzanti della capanna... e tutto il resto accade in fretta. Appare una luce chiara come il cuore del sole, accompagnata da un lampo fragoroso che spazza via acque acquitrinose, alghe, rami secchi, pietre, te e Mjolnir con enorme facilità.
Le cose accadono così velocemente che sei solo vagamente consapevole di volare a una velocità spaventosa in mezzo a rami di alberi e piante. Infine sbatti contro qualcosa di

solido, che ti fa vibrare nel profondo. Lancia un dado e sottrai il risultato dal punteggio di Energia Vitale, poi vai al **51**.

129

Qualcosa dell'iscrizione sulla porta ti preoccupa. Non riesci a credere che Baba Yaga possa dar via il suo tesoro in questo modo a chiunque lo voglia. Dev'essere una trappola. Fai partecipe Mjolnir dei tuoi sospetti e lui è d'accordo con te. «Sto male al pensiero di non poter aprire una porta come questa» sospira, «ma posso fare un'eccezione».

Voltate le spalle alla porta, e assieme cominciate a incamminarvi di nuovo nel corridoio illuminato dai funghi. Entro pochi secondi, comunque, vi rendete conto di una cosa sorprendente!

«Non stiamo camminando nel tunnel» borbotta nervosamente Mjolnir. «Qui nei paraggi dovrebbe esserci una curva, ma non ne vedo alcuna. Le pareti e il pavimento sembrano di una pietra diversa . Non ci troviamo dove eravamo prima, ma io non ho visto altri tunnel! Non capisco più niente!»

«Probabilmente è una trappola magica» esclami, e ti fermi. «Il tunnel è stato cambiato in un altro con qualche maleficio. Ci siamo persi senza via di scampo».

La tua avidità per il tesoro di Baba Yaga sembra averti trascinato in un guaio peggiore di quello in cui ti trovavi in precedenza. Sottrai un punto dal tuo punteggio di Giudizio.

Dopo un attimo di silenzio Mjolnir si mette l'ascia in spalla. «Beh, non c'è ragione di piangerci sopra» dice, mentre

riprende a camminare. «Possiamo comunque vedere se riusciamo a trovare quel nostro Sage Beryl».
Alcuni minuti più tardi arrivate in una piccola stanza con due porte. Alcune torce bruciano negli appositi sostegni sulle pareti. Le due porte sono d'aspetto identico. Nessun altro sembra trovarsi nella stanza; c'è solo una grande X rossa al centro del pavimento.
Puoi osservare la X rossa (**17**), attraversare la porta di destra (**35**) o provare con quella di sinistra (**44**).

130

Resisti all'impulso di attaccare la ripugnante Baba Yaga. Sei certo che la sua reputazione di essere invincibile è ben meritata.
Ti sforzi di rilassarti e ascolti le sue parole: lei sembra leggerti nel pensiero e annuisce con la testa.
«Tu e il tuo compagno nano» dice indicando Mjolnir, che è a dir poco terrorizzato, «ora verrete sottoposti a una piccola prova. Se sopravvivrete, potrai avere l'oggetto che cerchi, il Sage Beryl, mi pare. Se non sopravvivrete, allora...» Baba Yaga abbassa la testa e sorride, con gli occhi che le brillano come il ghiaccio.
La tensione ti ha asciugato la gola, ma riesci ancora a parlare. «Allora si tratta di un patto».
La strega annuisce in segno d'assenso. «Quale altra scelta ti rimane, Jerrak Kimbal?» dice, facendo risuonare nell'aria proprio il pensiero che ti passava per la testa.
Così dicendo Baba Yaga allunga davanti a sé un dito ossuto dal lungo artiglio, e traccia in aria un segno arcano. Mentre lo fa appare una lettera verde fosforescente, simile ad una runa. Non ricordi d'aver mai visto prima d'ora una magia come questa.
Quando il segno è ultimato, Baba Yaga si china in avanti e ci soffia sopra. Qualcosa esplode nell'aria che ti circonda, scuotendoti fino alle ossa. Ti senti disorientato, come se

stessi precipitando, e ogni cosa svanisce per poi riapparire improvvisamente. Ma ora ti trovi da un'altra parte.
Vai al **144**.

131

Ti allunghi in avanti e afferri il manico dell'ascia di Mjolnir che sta già per colpire il folletto. «Non mi fido di questo piccolo diavolo rosso più di quanto ti fidi tu» dici al ladro nano, «ma portiamolo comunque con noi nella capanna di Baba Yaga. Potrebbe sapere dove è nascosto il Sage Beryl».
«Non potete farmi tradire quella strega» ghigna il folletto. «Mi spellerebbe vivo e mi userebbe come strofinaccio per i piatti!»
«E allora credo proprio che Mjolnir dovrà mozzarti la testa» dici con un sospiro. «Mi dispiace».
«Ehi, aspettate un attimo!» piagnucola il folletto vedendo che Mjolnir ha di nuovo sollevato l'ascia. «Ok, mi pare di ricordare alcuni dettagli. Certo, verrò con voi. Soltanto tieni quel nanerottolo e la sua ascia lontano dal mio collo!»
Alcuni minuti dopo arrivate tutti e tre nei pressi della capanna di Baba Yaga. «Ti ricordi di quel teschio sul palo?» ti avvisa Mjolnir. «Era proprio lì. Stiamo attenti a non svegliarlo». Guardandosi nervosamente intorno, parte in esplorazione tra il fogliame.
Il folletto, con una corda legata attorno al collo e la coda bloccata da un pezzo di legno in modo da rendere innocuo il pungiglione, guarda in direzione del teschio. Poi si volta a guardarti con una smorfia carica d'astio.
«Qualsiasi cosa tu stia pensando» avvisi il folletto, «dimenticala. Una sola mossa falsa e...»
Improvvisamente, emettendo un secco rumore, il folletto si trasforma in un corvo nero! Con solo un battito d'ali l'uccello si libera della corda, mentre il legno che gli bloccava la coda cade in una pozza d'acqua. Poi il corvo-folletto vola verso il teschio.

«Mjolnir» gridi, precipitandoti a cercarlo nella fitta vegetazione. «Torna indietro! Il folletto è scappato e si sta dirigendo verso il teschio!»
Ti fai largo tra le piante della palude, e infine emergi in una aperta radura, ma ti accorgi che il corvo sta gracchiando per avvisare lo stesso teschio dagli occhi infuocati che in precedenza avevi cercato di evitare. Il teschio si volta verso di te, mentre il corvo vola in tutta fretta verso il terreno paludoso. Nello stesso momento Mjolnir appare al tuo fianco, guardandosi attorno con aria infuriata.
Non sai che razza di potere magico possieda il teschio, ma non vuoi correre il rischio di provare se è innocuo. Quasi sicuramente al teschio sono stati conferiti dei poteri affinché possa fare buona guardia alla capanna di Baba Yaga. Sollevando la spada Starlight, la punti in direzione del teschio e attivi il potere Anti Magia.
Lancia un dado e somma il risultato al punteggio Anti Magia di Starlight. Se il totale è 7 o più, vai al **153**. Se è 6 o meno, vai al **103**.

132

Rimetti in fretta Starlight nel fodero e ti sgranchisci le dita. Anche una scopa magica può diventare innocua, basta metterle le mani addosso e sbatterla a terra. Al momento buono le salti addosso e afferri saldamente il manico.
Scopri ben presto che la scopa è incredibilmente forte, e resiste ad ogni tuo tentativo di sottometterla.
Lancia un dado e somma il risultato al tuo punteggio di Forza. Se il totale è 7 o più, vai al **54**. Se è 6 o meno, vai al **39**.

133

Con la tua spada affilata combatti ad armi pari contro le corna ricurve e gli artigli della sfinge, tanto che per diversi minuti vi avventate l'uno contro l'altra. La creatura ha intenzione di ucciderti e ti attacca ferocemente, selvaggia e infuriata.

Alla fine, comunque, infilzi la spada nel cuore della creatura e così determini l'esito del combattimento. Con un respiro tremolante la sfinge dalla testa d'ariete crolla sul suolo fangoso e rimane immobile, con gli occhi cristallini spalancati.

Nello stesso momento senti un forte grido di guerra. È Mjolnir che sguazza nella pozza d'acqua per congratularsi con te della vittoria, ma tu sei talmente esausto che per alcuni minuti non rispondi. Quando finalmente riprendi fiato, vedi qualcosa che ti fa restare senza fiato.

Uno strano bagliore dorato si irradia dal corpo immobile della sfinge dalla testa d'ariete. In pochi secondi la creatura si rimpicciolisce rapidamente e prende una nuova forma: una chiave dorata!

Mjolnir fissa la chiave come se fosse un serpente a sonagli vivo. «Non mi interessa se è oro vero o meno» borbotta. «Non ho intenzione di toccarla. Anzi, non mi avvicino neppure!»

«Potrebbe valere molto» gli dici. «Forse è la chiave della capanna». Poi ci ripensi; forse non lo è. E se questa trasformazione magica fosse una trappola?

Avanzi con cautela e prendi la chiave dorata, su cui sono incise delle piccole rune. Ti concentri e leggi: *«Io vi farò entrare, ma poi voi dovrete uscire».*

Se decidi di tenere la chiave, vai al **95**. Se preferisci non prenderla, buttala via e incamminati verso la capanna; vai al **103**.

134

«Se il modo più facile per raggiungere il Sage Beryl è passare per la porta dello Slaad grigio, allora andiamo a combattere lo Slaad grigio» dici a Mjolnir, sicuro di te. Comunque non ti senti tanto sicuro quanto vuoi dare a vedere. Stai sfidando l'avversario peggiore di tutti, e non puoi fare a meno di chiederti se hai preso una saggia decisione.

Mjolnir alza le spalle e solleva l'ascia. «Se lo dici tu, Jerrak» borbotta con voce grave. «Comunque quel rospo grigio ha l'aria di essere un demone più scaltro dei suoi compagni!»

Nuotate nell'aria verso il fungo grigio, notando che gli altri Slaad vi guardano con interesse. *Cosa può avere di tanto terribile lo Slaad grigio?* ti chiedi.

Non tardi a scoprirlo, appena metti piede sul fungo grigio. Lo Slaad alza le dita munite di artigli e bisbiglia poche parole con una voce da oltretomba. Improvvisamente una palla di luce bianca gli balena fuori dalle dita di una mano e ti tramortisce col suo potere elettrizzante.

Lancia tre dadi e sottrai il risultato dal tuo punteggio di Energia Vitale.

Forse puoi bloccare la magia dello Slaad col potere Anti Magia di Starlight; in questo modo Mjolnir potrebbe attaccare il mostro alle spalle ed ucciderlo, però metteresti il tuo compagno in serio pericolo.

Se desideri usare il potere di Starlight contro l'attacco magico dello Slaad grigio da questo momento in poi, vai al **108**. Se invece desideri combattere normalmente, vai al **157**.

135

Procedi con cautela su per la scala e apri la botola con la punta di Starlight. Nella soffitta si vede una luce gialla tremolante, probabilmente di lampada.

Dando un'ultima occhiata a Mjolnir dietro di te, ti arrampichi piano su per i pioli che ancora rimangono e ti trovi sul pavimento della soffitta, pronto a tutto. Mjolnir è solo pochi attimi indietro.
L'ambiente è molto più grande di quanto pensavi. Tronchi impolverati e ceste piene di vestiario ridotto a brandelli, scarpe, gingilli e pergamene sono ammucchiate nella stanza. In un angolo c'è una piccola lampada ad olio con una fiamma gialla e tremolante.
La luce della lampada si riversa su una figura curvata in avanti, seduta al telaio, con indosso una tunica. Pare una donna. Muove la spola da una parte all'altra mentre le sue abili dita lavorano una stoffa dai colori scuri. Il volto della donna è nascosto in fondo a un cappuccio.
Potrebbe essere Baba Yaga? Hai la bocca asciutta per la paura, ma avanzi con le spalle ben erette. «Siamo qui per il Sage Beryl, Baba Yaga!» annunci con una sicurezza che non pensavi di avere.
Le bianche mani avvizzite cessano di tessere, e la misteriosa figura si alza per togliere la stoffa dal telaio; poi, con un gesto lento, la vecchia la stende a terra come un tappeto, davanti a te.
«Non sono Baba Yaga... solo una sua amica» bisbiglia con una voce che ti fa accapponare la pelle. «Comunque mi ha detto che saresti venuto per il Sage Beryl. Credo di poterti aiutare. Dovresti riuscire a trovarlo passando attraverso i fili della terra raffigurata in questo tappeto: puoi entrarci semplicemente calpestando la scena». Indica il tappeto che ti sta davanti con un dito ossuto. «Oppure potrai trovarlo prendendo quel passaggio». La figura incappucciata indica una porta di ferro vicino al telaio. «Vai dove vuoi. Non ha importanza».
Abbassi lo sguardo sul tappeto. Vi è raffigurato un lago circondato da salici giganteschi. C'è un non so che di misterioso nella scena, qualcosa che ti fa sentire a disagio.

Pensi di vedere immagini nascoste tra i rami degli alberi, e qualcos'altro sembra stare in agguato sotto la superficie del lago, ma non riesci a vedere di che si tratta.
«Cammina sul tappeto o passa dalla porta, e potrai scoprire il tuo destino» bisbiglia di nuovo la vecchia mentre gesticola in direzione della scena ai tuoi piedi.
Guardi Mjolnir, che ricambia l'occhiata, poi guarda la porta, il tappeto e la vecchia. «Decidi tu, Jerrak» dice finalmente.
Se scegli di entrare nell'arazzo, vai al **22**. Se desideri uscire dalla porta di ferro, vai all'**86**.

136

Mjolnir ti segue fuori dalla cantina e imboccate la scala. Gli scalini continuano a scendere senza fine, formando una spirale nella più completa oscurità. Rallenti, temendo di inciampare, e Mjolnir ti viene addosso da dietro. «Oof! Fai attenzione, Jerrak! Aspetta, lasciami passare avanti».
Lasci che il tuo compagno nano ti spinga da parte, poi segui il rumore sommesso dei suoi stivali sugli scalini. L'oscurità sembra addensarsi sempre più, e dopo alcuni minuti sei tu ad andare a sbattere contro Mjolnir. Per poco non gli cadi addosso.
«Stai attento, Mjolnir» esclami irritato. La tua voce riecheggia tetramente nella scala.

«Ehi, stai calmo» ti grida Mjolnir in risposta. «Dovevo fermarmi, dato che non si può andare avanti! Vediamo di capire cosa c'è qui intorno!»
Ritrovi l'equilibrio e cominci a tastare le pareti che ti stanno attorno, passando sopra la testa di Mjolnir nella totale oscurità e resti senza fiato quando scopri che la scala termina con un solido muro! Siete arrivati a un punto morto.
«Sapevo che era così, l'ho capito dall'eco dei passi» borbotta Mjolnir. «Questa dannata capanna! Baba Yaga dovrebbe farsi esaminare il cervello».
«Puoi dare una controllata in giro per vedere se ci sono trappole o cose del genere?» chiedi, cercando di combattere un improvviso senso di claustrofobia.
«Sì, ma mi ci vorrà un po' di tempo» borbotta in risposta il nano. «Indovina cosa potrei...» e si interrompe.
«Cosa potresti ?» gli chiedi.
«Shhh!» sibila Mjolnir. Non fai alcun rumore, non osi neppure respirare. I sensi di Mjolnir non sono secondi a nessuno al buio.
Mentre aspetti, senti improvvisamente un rumore indistinto. Girando lentamente la testa scopri che qualcosa si muove, o meglio che sta strisciando in cima alle scale dietro di voi.
«L'hai sentito?» sussurra Mjolnir pieno di paura. «Qualcuno ci viene dietro». Si volta, e tu senti le sue mani premere contro la parete che vi sta davanti, alla disperata ricerca di qualcosa in grado di tirarvi fuori da questa trappola mortale.
Lancia un dado e somma il risultato al punteggio di Astuzia di Mjolnir. Se il totale è 7 o più, vai all'**82**. Se è 6 o meno, vai al **110**.

137

Decidi che non c'è niente di male a lasciare che Mjolnir prenda qualche piccolo oggetto dal museo.

Il nano si incammina verso uno dei cofanetti di vetro pieno d'anelli, mentre tu preferisci guardarti intorno per vedere se forse il Sage Beryl si trova in questa stanza.
Passano alcuni minuti mentre cerchi il Sage Beryl tra tesori e trofei, ma senza successo. Infine ti volti verso Mjolnir. «Jole!» gridi, «diamoci una mossa e procediamo. In questo posto non c'è traccia del Sage Beryl... Jole?»
Nessuna risposta. Quando ti incammini verso il cofanetto di vetro dove avevi visto per l'ultima volta il nano, trovi il cofano aperto e alcuni anelli in meno. Vedi anche l'ascia di Mjolnir e degli stivali infangati stesi sul pavimento.

Ti prende il panico. Dov'è il tuo piccolo amico? «Jole?» gridi di nuovo disperatamente, guardandoti intorno nella grande stanza. «Jole, dove sei?»
«*Crà*» senti ai tuoi piedi. Guardi in basso. C'è qualcosa che si muove, con addosso i vestiti di Mjolnir! Col cuore in gola sollevi con cura la bestiola e la guardi dritto negli occhi: è una piccola rana verde dall'aspetto imbronciato.

«Mjolnir?» chiedi con esitazione.
«*Crà!*» afferma la rana, grattandosi il muso con una zampa. «*Crà, crà, crà, crà, crà*!»
Il cofanetto di vetro doveva essere protetto da un incantesimo che trasforma i rompiscatole in rane!
Sottrai 1 punto dal tuo punteggio di Giudizio.
Ti chiedi se il potere Anti Magia di Starlight potrà essere d'aiuto. Tieni in mano la rana con la massima attenzione, ma lei alla vista dell'arma si fa prendere dal panico e cerca di fuggire.
Lancia un dado e somma il risultato al punteggio Anti Magia di Starlight. Se il totale è 7 o più, vai al **47**. Se è 6 o meno, vai al **196**.

138

Mentre esamini la stanza senti un debole rumore. Volti la testa e vedi il nano che si infila una delle enormi gemme a forma di calice nella camicia. Nello stesso istante lui guarda verso di te, e sfodera un sorriso impacciato.
«Volevo solo prendermi un ricordino» dice scrollando le spalle. «Quella strega non si accorgerà della mancanza di questo piccolo bicchiere».
In realtà sei preoccupato che non ci sia qualche guardiano nascosto. Ti guardi intorno nella stanza ma non vedi nulla.
«Non sono sicuro che appropriarsi delle cose in questa maniera sia una buona idea» dici, e cominci già a sentirti a disagio. «Ricorda che questa non è la solita capanna da strega».
«Sì, me lo ricordo. Ma non ho intenzione di andarmene senza portare via un ricordino» replica Mjolnir ostinatamente. «Non faccio del male a nessuno. Quella strega può permetterselo».
Se decidi di lasciare che Mjolnir rubi il calice, vai al **23**. Se preferisci dirgli di rimetterlo a posto, vai al **72**.

139

Incapace di aspettare, spingi Mjolnir lontano dalla porta e indietreggi, rimettendo Starlight nel fodero. Mjolnir impreca ad alta voce contro di te, ma tu lo ignori.
Sottrai 1 punto dal tuo punteggio di Giudizio.
La disperazione che provi in questo momento ti spinge a buttarti con tutto il tuo peso contro la porta, nella speranza di poter scappare dalla stanza che si va rapidamente inondando.
Lancia un dado e somma il risultato al tuo punteggio di Forza. Se il totale è 8 o più, vai al **14**. Se è 7 o meno, non riesci ad aprire la porta al primo tentativo. Puoi provare ancora una volta lanciando i dadi come sopra. Se fallisci anche col secondo lancio, vai al **33**.

140

«Beh?» chiede Mjolnir in tono deciso, «abbiamo intenzione di star qui tutto il giorno, o vogliamo andare a prenderci la pietra in quella capanna?»
Le parole di Mjolnir ti riportano immediatamente al presente. «Ti riferisci al Sage Beryl... beh, hai ragione, Jole" rispondi con un sorriso. «È ora di fare una visita a Baba Yaga». Vorresti realmente essere tanto sicuro di te quanto dai a vedere.
«Sono certo che la vostra compagnia le farà piacere» sibila improvvisamente una voce roca che proviene da lì vicino. Allarmato ti volti, tenendo Starlight in mano, poi indietreggi inorridito.
La voce viene da un teschio umano senza carne, infilato sopra un sottile palo di legno che esce fuori dalla palude. Al posto degli occhi ha delle fiamme gialle che bruciano nelle orbite. Sembra che stia osservando proprio voi.
«Per la barba del Primo Padre dei Nani!» bisbiglia Mjolnir. «Dev'essere uno dei guardiani della strega, Jerrak!»

«È vero!» dice il teschio con un sorriso che esibisce una lunga fila di denti. «Una volta ero vivo come voi, ero un furfante ribelle che pensava di essere migliore di Baba Yaga e di potersi trovare un grande tesoro nella sua capanna... e questa è stata la mia ricompensa: servirla come un cane per l'eternità».
«Come cane da guardia sei piuttosto inutile, senza zampe o artigli» rispondi, trovando il coraggio di parlare. «Cosa fai esattamente, per servire Baba Yaga?»
Il fuoco nelle orbite del teschio vacilla ed emana una luce brillante. «Ho ricevuto magici poteri per tener lontani gli ospiti indesiderati... come voi».
Non sai che razza di potere magico possieda il teschio, ma il tuo istinto ti dice che sta per attaccare. Sollevi in fretta Starlight e punti la lama nera in direzione del teschio, attivando il suo potere Anti Magia.
Lancia un dado e somma il risultato al punteggio Anti Magia di Starlight. Se il totale è 7 o più, vai al **153**. Se è 6 o meno, vai al **214**.

141

Dopo esserti finalmente sbarazzato dei due hobgoblin, ti volti per vedere come se la sta cavando Mjolnir. Con enorme spavento ti accorgi che gli altri due hobgoblin hanno fatto indietreggiare Mjolnir fino a un tronco d'albero, e stanno per ucciderlo!
Balzi in avanti, sferrando dei violenti colpi di spada all'hobgoblin più vicino. Lancia due dadi e somma il risultato al tuo punteggio di Combattività. Se il totale è 9 o più, vai al **206**. Se è 8 o meno, vai al **199**.

142

Il combattimento con lo Slaad rosso sfinisce ben presto te e Mjolnir, anche se combattete insieme. L'uomo-rana si muove a una velocità sovrumana, ma alla fine riesci a

colpirlo e a trafiggerlo con la spada, infilandogliela nel petto ossuto.
L'umanoide rosso grida, e poi cade con gli occhi spalancati fissi nel vuoto. Ti guardi attorno, ma gli altri Slaad si limitano ad alzare le spalle e poi distolgono lo sguardo. Hai vinto!
«È arrivato il momento di dare un'occhiata a quella porta, eh, Jerrak?» dice Mjolnir, passandosi una manica sulla fronte. «Quel dannato combattimento mi ha stremato».
Annuisci, e assieme nuotate in aria fino alla porta che dà accesso al fungo rosso. Tirando il fiato e tenendo pronta la spada, spalanchi la porta ed entri. Vai al **26**.

143

«Non ti sembra poco naturale mettere la testa di qualcuno in cima a un bastone?» borbotta Mjolnir tra i denti mentre ti guida sul sentiero, girando attorno al teschio di guardia. «Solo una megera farebbe stranezze come...» Mjolnir si ferma bruscamente. «Oops!» bisbiglia.
Ti immobilizzi. Hai imparato che ogni volta che Mjolnir dice «oops» le cose si mettono *veramente* male.
Il tuo compagno nano si volta verso di te e porta un dito davanti alle labbra. Poi avanza con fare furtivo, scostando le erbacce e le fitte piante rampicanti. Si acquatta e poi, con un grido, si lancia nella densa nebbia!
«Jole!» Ti precipiti in avanti, con Starlight che brilla nella nebbia. Quando penetri nel sottobosco trovi il tuo amico che sguazza nel fango, impegnato in una lotta con un piccolo, rosso mostro alato.

«Jerrak!» ansima Mjolnir. «L'ho preso! Aiutami a tirar fuori di qui questa bestiaccia, in modo da poterla interrogare!»
Conficchi Starlight nella terra fangosa e ti butti nella mischia. Quasi immediatamente ti penti di averlo fatto. La strana bestia alata dimena selvaggiamente la sua coda, che termina con un pungiglione simile a quello di uno scorpione!
Lancia un dado e somma il risultato al tuo punteggio di Forza. Se il totale è 6 o più, vai al **112**. Se è 5 o meno, vai al **50**.

144

Tu e Mjolnir riapparite istantaneamente in una grande stanza dalle pareti in pietra, che ti ricorda molto un'enorme cella di prigione. La stanza è illuminata da numerose torce poste lungo le pareti, sopra dei candelabri.
«Bene arrivati all'ora della prova». Fai un salto all'udire il roco bisbiglio che echeggia nella stanza vuota. L'aria sembra farsi sempre più fredda.
«La prova è molto semplice, gentiluomini» continua la voce. «Uscite dalla stanza e potrete continuare a cercare il Sage Beryl. Fallite e morirete. Questo è tutto».
Fissi la porta lontana sotto la tremula luce delle torce. Mjolnir si guarda in giro, inquieto.
Senti una lontana voce beffarda. «Io non voglio che usciate» dice la voce bisbigliante.
Lancia un dado e somma il risultato al tuo punteggio d'Osservazione. Se il totale è 8 o più, vai al **151**. Se è 7 o meno, vai al **56**.

145

Tenerti disperatamente stretto alla criniera della sfinge è la sola cosa che può salvarti dalla morte. Il tuo corpo ondeggia

accanto alla testa della creatura, e poi va a sbattere contro il suo naso.
La sfinge dalla testa d'ariete muggisce per il dolore, e frastornata dal colpo scende nell'aria piroettando. Ti tieni stretto alla criniera, spaventatissimo, mentre il terreno si avvicina sempre più. All'ultimo istante Ulimnashton sbatte le ali e rallenta la caduta: finite insieme in una pozza poco profonda di puzzolente acqua di palude.
Lancia un dado e sottrai il risultato dal punteggio di Energia Vitale.
Dopo un attimo ti alzi barcollante in piedi, e ti sbarazzi delle alghe e della sporcizia dello stagno. La sfinge non se l'è cavata molto meglio: infatti una delle sue ali si è rotta durante la caduta e viene trascinata in acqua.
La creatura ti vede e ruggisce, col sangue che le cola dal naso fracassato. Quando Ulimnashton ti salta addosso tu sfoderi Starlight per affrontare il suo assalto a testa bassa!
Lancia due dadi e somma il risultato al tuo punteggio di Combattività. Se il totale è 9 o più, riesci a uccidere il mostro. Vai al **133**. Se il totale è 8 o meno perdi 8 punti di Energia Vitale, dato che la sfinge ti urta con le corna e ti infilza con gli artigli. Poi continua a combattere, e sottrai 8 punti di danno ogni volta che non riesci a uccidere la bestia. Prosegui in questo modo finché uno dei due non vince o viene ucciso. Se vieni ucciso, vai al **223**.

146

Tu e Mjolnir vi voltate e guardate la porta da cui siete appena entrati. A quanto pare, dopo avervi fatto entrare tutti e due nella capanna la porta si è chiusa alle vostre spalle.

«Uscire da dove siamo entrati?» chiedi meravigliato. «Ma non faremmo altro che tornare all'esterno, nella palude!»
«Oh no!» trilla Witchcraft, sbottando in una risata e svolazzando su e giù per un po'. «La porta è magica! Solo gli dei e Baba Yaga sanno dove finirai una volta che l'avrai oltrepassata!»
Lanci un'occhiata a Mjolnir che alza le spalle, irrimediabilmente confuso. Con un ultimo sguardo rivolto a Witchcraft ti incammini verso la porta e ne afferri la maniglia.
«Oh!» grida Witchcraft all'improvviso. «C'è un'altra cosa. Prima di farlo dovete...»
Ti immobilizzi nell'atto di aprire la porta, ma è troppo tardi. Una tremenda raffica di vento entra con furia nella piccola stanza, sollevando i mobili in aria e facendo girare in un vortice una nube di polvere e cenere.
Tu e Mjolnir cercate di combattere il vento, che però comincia a tirarvi con forza verso la porta, ululando. Gridi qualcosa a Mjolnir, ma il ciclone assordante sommerge la tua voce quando vieni trasportato al di là della porta.
Una volta che tu e Mjolnir siete spariti, la porta si chiude bruscamente con un forte rumore. La polvere sollevata dal vento comincia a scendere, lentamente, posandosi ovunque nella devastazione generale.
Poco dopo un minuscolo elefante rosso con le ali da farfalla fa capolino da dietro la stufa, dove si era nascosto per sfuggire alla raffica di vento. «Come vi stavo dicendo, prima che apriste la porta» borbotta guardandosi intorno, per vedere dove siete finiti, «dovete aggrapparvi a qualcosa di solido... oh, ma non fa niente». Vai al **123**.

147

Sfoderi Starlight e parti all'assalto, ignorando le grida spaventate di Mjolnir. Se riesci a cogliere impreparato il golem, potrai farlo cadere e forse paralizzarlo o distruggerlo.

Il golem torreggia su di te, guardandoti senza alcuna emozione da dietro la sua visiera vuota, poi si avvia a grandi passi dalla tua parte. Decidi che il momento migliore per attaccare è esattamente quando la creatura solleva il piede per fare un passo. Allora le afferri la gamba e la spingi con tutta la tua forza.
Il piede del mostro si abbatte a terra, e per poco non ti travolge. La tua spinta non ha avuto nessun effetto. *Questo mostro deve pesare tonnellate!* pensi. Indietreggi barcollando, ma senti qualcosa di terribilmente forte afferrarti per un braccio e sollevarti in aria!
Hai l'impressione che il golem ti abbia slogato il braccio! Ti dibatti disperatamente, sentendo soltanto le grida angosciate di Mjolnir, poi il golem ti afferra alla vita con l'altra mano.
Quando le sue dita si stringono attorno a te hai appena il tempo di chiederti cosa ti è saltato in mente di affrontare questo dannato golem di ferro... ✠

148

Sfreghi l'anello che porti al dito, chiedendoti in che modo dovrebbe salvarvi. Il topo ha detto che vi avrebbe aiutato a togliervi in fretta dai guai, e hai deciso che è giunto il momento di usarlo.
«Va bene, anello!» mormori speranzoso. «Ci siamo. Toglici d'impaccio».
Mjolnir comincia a dire qualcosa, ma non saprai mai il contenuto delle sue parole.

Un violento spostamento d'aria, provocato da un'esplosione, ti fa rintronare le orecchie mentre una luce accecante ti penetra negli occhi. Barcolli all'indietro e cadi a terra, in una pozzanghera di puzzolente acqua di palude!
Sbatti le palpebre e ti sfreghi gli occhi. Ora sei all'esterno, a pochi metri dalla capanna! L'anello ti ha teletrasportato lontano dal pericolo! Quando ti guardi la mano vedi che l'anello è sparito dal dito.
Ti guardi subito in giro, ma ti accorgi di essere solo.
«Mjolnir» gridi, alzandoti in piedi. Guardi con orrore la capanna. «*Mjolnir!*»
Come il topo aveva promesso, l'anello ti ha aiutato a salvarti, ma la vita di Mjolnir è ancora in pericolo all'interno della capanna di Baba Yaga!
Corri all'impazzata verso la porta. Maledetta Baba Yaga! Maledetto quel dannato topo. Maledetta quella stupida capanna! Tirerai fuori il tuo amico da questo terribile incubo, fosse l'ultima cosa che fai!
Ma la porta della capanna non si apre e non c'è nulla che possa riportarti all'interno... ✠

149

Dopo aver abituato gli occhi alla forte luce, rimani sbalordito quando ti accorgi di essere entrato in una galleria d'arte. Quadri meravigliosi montati su cornici d'oro massiccio sono appese alle pareti di marmo. Delle bellissime statue, scolpite in pietra della migliore qualità, e sorprendentemente rassomiglianti al vero sono posate su piedistalli o su piattaforme sul pavimento. Moltissimi cofanetti contenenti collane, braccialetti, tiare, anelli, fermagli per capelli, orecchini e corone brillano sotto globi di luce cristallina appesi al soffitto con delle luccicanti catene d'argento.
Per un attimo Mjolnir rimane senza fiato. Quando si riprende bisbiglia tranquillamente: «In tutta la mia lunga carriera

di ladro non avrei mai immaginato di vedere un posto come questo! Non è mai esistito re o regina con tali ricchezze!»
Sai bene ciò che gli passa per la testa. Sembra che non ci sia nessun guardiano in giro, e fino ad ora Mjolnir è riuscito a racimolare ben pochi tesori in quest'avventura. Forse non sarebbe poi così scorretto lasciargli prendere un ricordino prima di mettersi in cerca del Sage Beryl...
Se decidi di permettere che Mjolnir prenda qualche oggetto, vai al **137**. Se gli dici di non prendere nulla e procedi nella ricerca del Sage Beryl, vai al **28**.

150

Mentre dai un'occhiata al lago fantasma, vedi improvvisamente un debole movimento nell'acqua. «Jole!» lo avvisi. «Allontanati dalla riva. C'è...»
All'improvviso una figura alta circa come te emerge violentemente dall'acqua. È una donna dei tempi antichi, incredibilmente orrenda, dalla pelle avvizzita e verde. Le braccia e le gambe gocciolanti sono d'ossatura minuta, e le dita si inarcano per terminare con degli artigli al posto delle unghie.
«Jole, sta indietro! È una megera verde!»
«Una... cosa?» grida Mjolnir in risposta mentre il mostro esce dal lago, con gli occhi color ambra che fissano infuocati i tuoi.
«Una megera verde!» gridi di nuovo, tenendo Starlight puntata in direzione del mostro che si avvicina. «Le megere verdi sono mangiatrici di uomini, donne-orco che abitano le paludi e catturano gli umani per sfamarsi!»

«Oh» dice Mjolnir, afferrando immediatamente il concetto. «Non è una creatura buona, vero?»
Con un ruggito spaventoso la megera verde parte alla carica su di te, cercando di graffiarti con gli artigli.
Se desideri attaccare la megera verde, lancia due dadi e somma il risultato al tuo punteggio di Combattività. Se il totale è 12 o più, vai al **58**. Se è 11 o meno, sottrai 6 punti di danno dal punteggio di Energia Vitale e lancia di nuovo i dadi per attaccare, ricominciando da capo.
Se in qualche momento vuoi fuggire dalla megera verde, vai al **124** invece di ritirare i dadi. Devi avere almeno 10 punti di Energia Vitale per poter fuggire; altrimenti, combatti fino alla morte.

151

Appena la risata lontana svanisce, senti qualcosa che gratta contro una pietra che sta dietro di te. Ti volti, e distingui la forma di ciò che sembra un enorme uomo di terra che emerge dalla stessa pietra!
«È un elemento-terra!» ruggisce Mjolnir, mentre indietreggia per allontanarsi. «La strega l'ha portato qui con mezzi magici per farci uccidere! Le armi comuni non gli fanno neppure un graffio!»
«Come fai a sapere tutte queste cose?» gridi in risposta, incerto sul da farsi.
«Sono un nano o no? Chiaro che so cos'è un elemento-terra! I nani li incontrano sempre nelle grotte o in posti del genere».
Se Baba Yaga ha portato qui l'elemento con la magia, allora il potere Anti Magia di Starlight potrebbe respingere la creatura per il tempo che serve a Mjolnir per arrivare all'uscita. Oppure potresti risparmiare tempo, senza usare Starlight, limitandoti a fare una corsa fino alla porta...

Vai al **172** se decidi di usare Starlight contro l'elemento-terra. Vai al **202** se cerchi semplicemente di battere la creatura sul tempo per arrivare alla porta.

152

Con Starlight nel fodero corri verso la donna per agguantarla: non hai intenzione di attaccare una donna usando la spada.
Però quando lei si getta su di te, vedi che non è affatto una donna: al posto dei capelli ha dei serpenti che si contorcono, si sollevano e sibilano verso di te, mentre gli occhi cerchiati di rosso della creatura incontrano i tuoi per lanciarti un'occhiata paralizzante.
«Tocca ma non guardare». Murmur ti aveva avvisato.
È una medusa! Te ne rendi conto prima di sentire una fitta tremenda agli occhi. Tutto ad un tratto senti i muscoli irrigidirsi, la pelle indurirsi e il corpo intero diventare di solida pietra... ✠

153

La lama nera di Starlight irradia una scura aura di potere quando si trova faccia a faccia con il teschio dagli occhi di fuoco. Il guardiano magico scoppia in una risata maniacale e grida: «Brucia, stupido!»
Torrenti di fiamme escono con violenza dalle sue orbite, riversandosi su di te e Mjolnir, ma istantaneamente l'aura di Starlight ingoia le fiamme guizzanti. Un rombo profondo echeggia attraverso l'aria della palude quando le fiamme svaniscono, risucchiate nel vortice di potere creatosi attorno alla lama di Starlight. Poi gli occhi infiammati del teschio si spengono e il suo cranio ottenebrato cade giù dal palo, nelle acque fangose della palude.
Ti senti debole ma risollevato. Dai un'occhiata a Mjolnir, che ha la faccia di un inconsueto pallore.

«Ora... Ora suppongo che possiamo entrare nella capanna» dici titubante, guardandoti intorno per controllare che non ci siano altri guardiani.
«Di esperienze ne ho avute, e pensavo di aver visto di tutto» ammette Mjolnir, «ma non avevo mai incontrato un teschio come quello. Jerrak, pensi che la strega abbia altre creature come questa?»
«Sono sicuro che lì dentro ci attendono sorprese di tutti i tipi» dici cercando di assumere un'aria tranquilla; poi ti incammini attraverso la palude in direzione della casupola. Non sei più tanto sicuro, come qualche momento fa, di voler entrare nella capanna; ma sai che devi andare avanti a tutti i costi. «In ogni modo dobbiamo scoprire di che cosa si tratta».
«Se lo dici tu» sospira Mjolnir afferrando l'ascia. «Ma mi sento come se avessi cent'anni». Vai al **103**.

154

Tutto ad un tratto il mostro insettoide avanza rapidamente sulle zampe tozze, con le molteplici braccia che cercano a tentoni te e Mjolnir. Balzi all'indietro, nel tentativo di portarti fuori tiro e in cerca dell'occasione buona.
Mjolnir prova a girare attorno alla creatura per attaccarla alle spalle, ma questa ruota la testa e riesce a tenervi d'occhio entrambi. Improvvisamente le mandibole del mostro cominciano a vibrare, emettendo un ronzio che suona come un discorso. I suoi occhi di un azzurro cristallino brillano intensamente. Sta pronunciando un incantesimo?
Se decidi di attaccare il dergodemone vai al **37**. Se scegli di usare il potere Anti Magia di Starlight contro l'incantesimo che sta per fare, lancia un dado e somma il risultato al punteggio Anti Magia di Starlight. Se il totale è 7 o più, vai al **226**. Se è 6 o meno, vai al **65**.

155

Mjolnir sferra un potente colpo d'ascia contro la testa del goblin, che però si schiva velocemente e colpisce il nano con una rapida sforbiciata con le gambe. Il calcio fa perdere l'equilibrio a Mjolnir, che per poco non cade giù dalle scale.
Allora il goblin tira fuori un lungo coltello e avanza verso il nano tramortito. Agisci d'istinto e ti lanci su per le scale, avventandoti contro il goblin con l'arma in pugno.
Lancia due dadi e somma il risultato al tuo punteggio di Combattività. Se il totale è 10 o più, vai al **113**. Se è tra 6 e 9, subisci un danno di 3 punti e lancia di nuovo i dadi. Se il totale è 5 o meno, vai al **180**.

156

La porta scricchiola sotto la vostra spinta combinata, ma non cede.
«In nome del Primo Padre dei Nani» impreca Mjolnir ad alta voce, frustrato, «Jerrak devi fermare quel mostro con la tua dannata spada».
Con un cenno d'assenso ti sposti, per attaccare il mostro che è partito alla carica.
Lancia due dadi e somma il risultato al punteggio di Combattività. Se il totale è 11 o meno manchi il mostro, che ti colpisce. Lancia tre dadi e sottrai il risultato dal tuo punteggio di Energia Vitale. Poi lancia di nuovo i dadi per attaccare il mostro. Non puoi tentare di fuggire.

Se colpisci il mostro lancia un dado e somma il risultato al punteggio Anti Magia di Starlight. Se il totale è 8 o più, vai al **76**. Se è 7 o meno, il potere Anti Magia di Starlight non è servito a fermare l'elemento. Lancia tre dadi per determinare il danno, come sopra, poi lancia due dadi per cercare di colpire il mostro, come sopra.

157

Per uccidere lo Slaad grigio devi colpirlo due volte. Lancia due dadi e somma il risultato al tuo punteggio di Combattività. Se il totale è 13 o più, lancia ancora i dadi. Se di nuovo riesci a fare 13 o più, vai al **68**.
Se il totale del primo o del secondo lancio è 12 o meno, lo Slaad grigio gesticola con le mani munite di artigli e ti scaglia addosso un'altra palla luminosa. Lancia tre dadi e sottrai il risultato dal punteggio di Energia Vitale. Poi lancia ancora due dadi finché non riesci a colpire lo Slaad per due volte. Ogni volta che manchi il colpo, devi lanciare tre dadi per determinare l'ammontare del danno che subisci. Appena colpisci lo Slaad grigio per la seconda volta, vai al **68**. Comunque, se fallisci il tiro per tre volte consecutive, vai al **185** senza sottrarre punti di danno.

158

«Aspetta Mjolnir» dici, e il nano, che è sul punto di arrampicarsi, si blocca. «Prima cerchiamo di capire da dove viene la voce».
«Ti stai scavando la fossa!» ribatte Mjolnir, col suo solito pessimismo nero.
Raccogli ciò che rimane del tuo coraggio ed avanzi verso il luogo da cui provenivano gli strani lamenti. «Chi è là?» gridi forte.
«*...là?...*» fa eco la strana voce.

«Vorrei che non l'avessi fatto» dice nervosamente Mjolnir. E sussulta quando le parole «*...vorrei che non l'avessi fatto*» gli rimbalzano indietro.

Ancora una volta fai appello al coraggio e ti avvicini ancor di più. «Ho detto, chi è là? Il mio nome è Jerrak. Chi sei?»

«*...chi sei?...*» ripete la voce.

Vieni assalito da un senso di disperazione. «Non è nient'altro che un'eco» dici in fine abbassando la spada. «Lì non c'è nulla che possa nuocerci».

In quello stesso istante quattro grandi creature nere sbucano fuori, saltando agili sul terreno e tra le radici degli alberi, per dirigersi rapidamente su di voi. Anche se nella pallida luce non si riesce a vedere bene, capisci che questi mostri sono tremendamente orripilanti! Assomigliano a levrieri maculati dal muso corto e dalle fauci terribili.

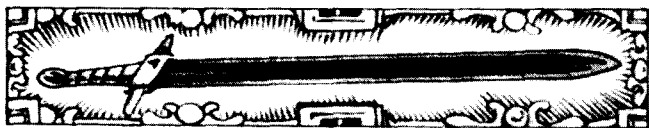
«*...lì non c'è nulla che possa farci del male...*» grida la pesante creatura che ti si avventa contro la gola. La sua bocca digrignante e schiumosa si chiude sulla tua spada sollevata, e all'impatto cadi al suolo.

«Per tutti i nani!» grida Mjolnir inorridito. «Sono *leucrottas*!»

Non hai il tempo per formulare una risposta. Un'altra bestia ti salta sul petto e comincia a dilaniarti il braccio libero. Gli altri due stendono a terra Mjolnir e cominciano a morderlo. Le urla del nano riempiono la notte, e si confondono alle tue mentre altre creature appaiono tra gli alberi per prender parte all'orribile banchetto. ✠

159

Sferri un colpo di spada contro la creatura che si intravede a malapena davanti a te nell'oscurità, ma improvvisamente un tentacolo freddo e infangato ti colpisce la faccia. Colto dal panico, lasci cadere Starlight e con le mani cerchi di liberarti dal fango che ti copre il naso e la bocca. Non riesci a respirare!

Coi polmoni che bruciano, inciampi e cadi in avanti, nell'indescrivibile morsa dell'essere strisciante che ti attende sulla scala. Cerchi di gridare quando la carne fredda e umida della creatura ti comprime, ti avvolge, ti soffoca. L'ultima cosa di cui sei consapevole è la voce di Mjolnir che grida a squarciagola. Sembra lontana, molto molto lontana... ✠

160

Arrivi alla porta quando Mjolnir ha appena cominciato a lavorare sulla serratura. Allarmato, il nano lascia cadere il filo metallico con cui sta scassinando il meccanismo e si lascia sfuggire un'imprecazione che ti lascia senza fiato.
«Non ce la faccio ad aprirla!» esclama disperatamente Mjolnir mentre l'elemento-terra si avvicina. «Aiutami a sfondare la porta, Jerrak!»
Con tutta l'energia che avete in corpo, tu e Mjolnir vi avventate sulla porta. Lancia un dado e somma il risultato al tuo punteggio di Forza. Se il totale è 10 o più, vai al **21**. Se è 9 o meno, vai al **156**.

161

Non hai idea di cosa aspettarti, quando spalanchi la porta della capanna: un'oscurità totale regna nella piccola stanza che ti si apre davanti. Tiri un respiro profondo pensando al Sage Beryl e al tuo vecchio nonno; sarebbe orgoglioso di te, come anche Nicodamus se potesse vederti ora.
Sgusci all'interno assieme a Mjolnir, che entra con circospezione dietro di te, l'ascia pronta in mano. Dopo aver abituato gli occhi al buio vedi i soliti oggetti che si trovano nelle capanne delle contadine: una stufa accesa che borbot-

ta allegramente, una catasta di legna da ardere, un tavolo traballante con utensili da cucina e un piatto vuoto macchiato di... *sangue*?
Ti allontani nervosamente dal tavolo ed esamini più accuratamente la stanza. Sulle pareti si susseguono sacchi di cipolle, spezie e trecce d'aglio, assieme a un certo numero di oggetti più insoliti come ossa umane e strisce di carne essiccata. Le pareti di legno, il soffitto e il pavimento sembrano solidi, anche se piuttosto vecchi. L'aria puzzolente è impregnata dell'odore di cibo marcio.
«Non vedo nulla di magico in questo posto» dici a voce bassa, ma intanto ti chiedi se la strega può sentirti.
Lancia un dado. Se fai 1, 2 o 3, vai al **119**. Se fai 4, 5 o 6, vai al **225**.

162

«Proviamo a dare un'occhiata di sopra» dici al tuo amico nano. Mjolnir grugnisce, solleva l'ascia e ti segue attraverso la cantina.
La scala è illuminata da una serie, apparentemente interminabile, di torce fissate al muro. Per un attimo ti chiedi come è possibile che una capanna così piccola possa contenere una scala tanto lunga, ma poi ti ricordi che la capanna è magica.
Dopo esserti incamminato su per la scala lancia un dado e somma il risultato al tuo punteggio d'Osservazione. Se il totale è 8 o più, vai al **165**. Se è 7 o meno, vai al **227**.

163

Nuoti nell'aria verso l'uomo-rana blu, o Slaad, come quello rosso si era definito. Lo Slaad sorride maligno mentre tu e Mjolnir vi avvicinate. Vedi che sul dorso della zampa, oltre agli artigli, ha una fila supplementare di speroni affilatissimi.

Appena tocchi il bordo del fungo blu lo Slaad balza all'attacco, tirando fuori gli artigli appuntiti. Ogni volta che sferra un colpo con la zampa munita di artigli, gli speroni sulla parte superiore della mano escono inarcandosi e prendono la forma di lunghi, pericolosissimi pugnali.
Per uccidere lo Slaad blu devi colpirlo due volte. Lancia due dadi e somma il risultato al tuo punteggio di Combattività. Se il totale è 11 o più, lancia ancora una volta i dadi e somma il risultato al punteggio di Combattività, come sopra. Se anche il secondo totale è 11 o più, vai al **96**.
Se il totale di uno dei due lanci e 10 o meno, manchi lo Slaad, che a sua volta ti attacca. Lancia due dadi e sottrai il risultato dal tuo punteggio di Energia Vitale. Dopo aver tenuto conto dell'ammontare del danno, lancia di nuovo i dadi finché non riesci a colpire due volte lo Slaad. Appena porti a segno il secondo colpo, vai al **96**.

164

Senti che i tuoi colpi vanno a vuoto, ma improvvisamente vai a colpire qualcosa di solido proprio davanti a te! Il colpo è talmente forte che ti fanno male i nervi del braccio, ma alcuni momenti dopo qualcosa si abbatte sul terreno, anche se non vedi nulla!
Solo dopo che sono trascorsi alcuni minuti osate muovervi: tu e Mjolnir perlustrate il terreno camminando a quattro zampe, e dopo alcuni secondi scoprite un grande corpo invisibile. Mjolnir tira dei calci alla «cosa», finché non

individuate la sagoma di ciò che è (o che era) la megera verde. Ovviamente il tuo colpo è andato a segno.
«Un colpo davvero fortunato, Jerrak!» commenta Mjolnir indietreggiando e lanciandoti un'occhiata piena di ammirazione. «Niente male per un umano, mi pare il caso di dirlo».
«Grazie» dici, mentre con le nocche gli dai un colpetto amichevole sulla testa calva. «Troviamo un modo per uscire da questo posto puzzolente prima che qualcun altro decida di ridurci in poltiglia. In fondo dobbiamo solamente trovare una gemma verde con un mago dentro».
Mjolnir esamina i dintorni con i suoi attenti occhi da gnomo. Lancia un dado e somma il risultato al punteggio di Astuzia di Mjolnir. Se il totale è 7 o più, vai al **70**. Se è 6 o meno, vai all'**80**.

165

La scala sembra abbastanza solida, finché non noti una strana screpolatura lungo il bordo degli scalini che dovete ancora salire. Prima di metterci il piede sopra, ti fermi.
«Che problema c'è, Jerrak?» bofonchia Mjolnir. «Arriva qualcuno?»
«In questi scalini c'è qualcosa che non va, Jole. Dai un'occhiata tu». Ti fai da parte mentre il nano si porta davanti a te e si piega per esaminare la scala.
«È una trappola» dice infine Mjolnir. «Ci avrebbe fatti volare giù dalla scala, chissà dove, probabilmente in un posto decisamente sgradevole». Ti indirizza un sorrisetto cattivo. «O per lo meno avrebbe fatto precipitare *te* giù per la scala. Ecco cosa succede a camminare davanti».
In un paio di minuti vi togliete d'impaccio, camminando sul bordo degli scalini per non passare sopra la trappola, e assieme continuate a salire. Ben presto vedete una pesante porta di quercia in cima alla scala, con davanti una piccola creatura gialla seduta a gambe incrociate. Sembra un...

«Un goblin!» ruggisce Mjolnir, spingendoti per passare avanti con l'ascia sollevata. «Un puzzolente, schifoso, orribile e tra poco cadavere goblin!»
Fino ad ora ti eri quasi dimenticato di quanto i nani e i goblin si odino. La guerra tra le due razze dura da secoli. Ma, strano davvero, il goblin si limita ad osservarvi tutti e due senza accennare a muoversi, con un sorriso malvagio disegnato sulla bocca.
Se permetti a Mjolnir di attaccare il goblin, vai al **79**. Se decidi di parlare al goblin, vai al **173**.

166

Alzi lo sguardo sulla figura ripugnante della maga Baba Yaga. Dalla gengiva inferiore si incurvano verso l'alto due denti a forma di zanna, e il grande naso è coperto di cicatrici, porri e verruche. Ciuffi di capelli bianchi e sottili sono visibili in cima alla testa, sotto il cappuccio grigio cenere. Gli occhi sembrano ardere di una luce bianca e innaturale che ti gela fin nel profondo delle ossa.

«Non è stato un giorno fortunato per voi» dice piano Baba Yaga, con la voce carica di minaccia. «E mi dispiace che le cose debbano mettersi ancora peggio. Di solito non mi prendo il disturbo di occuparmi di quelli che cercano di esplorare la mia capanna».
La vecchiaccia fa un passo indietro, liberando la tua spada. Non fa altri movimenti, ma agisce in modo rilassato e sicuro di sé. «Ormai, comunque, mi avete incontrato, e allora vediamo di cosa siete fatti. Speriamo che in fondo sia semplice liberarsi di voi».
Lanci un'occhiata alla faccia bianca di Mjolnir, che sta in piedi accanto a te. Gli tremano talmente le gambe che pensi che stia per cadere. Incontra il tuo sguardo per un breve istante, ma capisci che è troppo spaventato per venirti in aiuto in qualche modo.
Ti accorgi che non c'è nulla che ti impedisce di attaccare la strega in qualsiasi momento. Se riuscissi ad ucciderla metteresti fine una volta per tutte al suo regno di terrore. Forse tutto quello che si dice sulla sua immortalità è solo una fandonia. Tuttavia non ne sei per niente sicuro.
L'orribile vecchia strega che ti sta di fronte sembra non avere preoccupazioni. Baba Yaga non fa altro che grattarsi il lungo naso, e posa su di te uno sguardo curioso e insistente.
Se attacchi Baba Yaga, vai al **78**. Se ascolti ciò che ha da dirti, vai al **130**.

167

L'idea di localizzare la stanza del tesoro di Baba Yaga ti attira molto. Sai che se vi sorprende lì dentro può trasformarvi in una fetta di pane con uno schiocco di dita... ma se non vi trovasse...
Ti pieghi in avanti, muovendo la bottiglia di vino sotto il naso del topo gigante. «Dimmi dov'è la stanza del tesoro di Baba Yaga!» sussurri .

«Che cooosa?» squittisce l'enorme topo. «Vuoi entrare nella *stanza del tesoro* di Baba Yaga?»
«È lì che pensi che la megera abbia nascosto la tua gemma, Jerrak?» chiede Mjolnir in tono burbero.
«Non ne sono sicuro» rispondi, guardando ancora fisso il topo. «Ma anche se il Sage Beryl non è lì, non farà male a nessuno se prima di andare a cercarlo diventiamo ricchi».
Il topo appare terrorizzato, ma quando Mjolnir lo minaccia di rompere tutte le bottiglie di vino della stanza la bestia ti dice tutto ciò di cui hai bisogno.
«C'è una porta segreta nella parete, laggiù» dice con voce impaurita e lagnosa. «Se bussi due volte alla porta ti troverai davanti alla stanza del tesoro». Il topo tira su col naso. «Baba Yaga si arrabbierà molto se vi sorprenderà lì».
«Lo so» rispondi, incamminandoti verso il muro. «Ma non ci sorprenderà». Mjolnir ti segue dopo aver passato la bottiglia di vino al topo, che se la scola fino all'ultima goccia e poi perde i sensi.
Prepari la spada, poi raggiungi la parete e bussi due volte. Improvvisamente appare una porta segreta. La spingi, ma dall'altra parte non si vede nulla, eccetto un tunnel buio.
L'oscuro e contorto corridoio è illuminato soltanto da chiazze di strani funghi luminosi. La luce è più che sufficiente per Mjolnir, la cui vista da nano gli permette di vedere bene al buio, ma non è di molto aiuto per te. Ben presto, comunque, distingui una porta innanzi a voi.
Mjolnir controlla velocemente la porta ma non individua nessuna trappola. Comunque, trova un'iscrizione:

Dietro questa porta giace il mio tesoro.
Bestie o guardie non vegliano il mio oro.
O tu che vuoi entrare, serviti pure,
Ché mai più nulla potrai desiderare!

«Non sono sicuro di cosa voglia dire con ciò la strega» borbotta Mjolnir corrugando la fronte. «Pare disposta a dar

via i suoi tesori a chiunque lo desideri, e ciò non ha senso. Perché mai lo farebbe?»
«Non lo so, ma la scritta mi tenta» ammetti. «È davvero come se qui ci fosse tutto ciò che si può desiderare».
Se scegli di aprire la porta, vai al **7**. Se decidi di tornare indietro da dove sei venuto, vai al **129**.

168

Prendi tra le mani il Sage Beryl... che al tocco va immediatamente in frantumi! I pezzi diventano freddi e umidi, ma quando ti schizzano sulle braccia e sulle mani cominciano a bruciarti la pelle!
Si tratta di fango verde! E ti sta dilaniando le carni! Terrorizzato cerchi di grattare via il fango con la lama della spada prima che ti distrugga, ma qualcosa s'impadronisce di Starlight e te la sfila di mano, con la stessa facilità con cui si raccoglie un filo d'erba. Mjolnir si volta, poi grida di terrore e l'ascia gli cade di mano.
In piedi, ad appena qualche metro di distanza, c'è una vecchia gobba vestita di stracci. Con una màno nodosa la donna tiene stretta la tua spada per la lama, ma le dita non presentano neppure un graffio! Ha una faccia orribile. Il naso deforme è smisuratamente lungo, dei dentacci ricurvi sporgono dalla gengiva inferiore, e porri e cicatrici le sfigurano la faccia. Sulle guance e sulla fronte ha dei tatuaggi di rune magiche. Con l'altra mano la strega giocherella tranquillamente col Sage Beryl. Si tratta di Baba Yaga!
«Aiutami!» gridi. «Per favore aiutami!» La tua mano si sta disintegrando a vista d'occhio. Il freddo fango lucente si insinua lungo tutto il braccio, divorando la carne, i vestiti, i muscoli, le ossa! Il dolore ti sta facendo diventare pazzo!
«Penso di no» dice tranquillamente Baba Yaga, guardandoti con un'espressione annoiata. «Non mi importa nulla di te, e questo a causa del modo maleducato con cui ti sei

comportato con le mie bestiole e le mie cose. Mi dispiace che tu sia un uomo di poco valore, come tutti gli altri mascalzoni umani che entrano nella mia capanna. Addio».
Mentre continui a gridare agonizzante, e crolli in ginocchio, lei ti volta le spalle.
Ora si rivolge a Mjolnir, tremante e bianco in viso, e gli lancia un'occhiata poco rassicurante. «Ma il tuo amico potrà farmi compagnia stasera per cena. Prepareremo... *un nano!*» Vai al **229**.

169

Esiti un attimo prima di aprirti un varco tra la vegetazione intricata della palude. Hai sentito qualcosa sopra di te?
Ti acquatti tra le piante limacciose e aspetti con gli occhi inespressivi fissi verso l'alto.
Alcuni momenti dopo rimani sbalordito: stai vedendo un enorme rettile nero che avanza tra la vegetazione della palude, e sembra diretto verso l'apertura della grotta. Ti manca quasi il fiato, quando ti accorgi che la bestia è un drago nero!
Il drago si avvicina pesantemente e lentamente, e ad ogni passo distrugge la vegetazione con le enormi zampacce. Ad un tratto volta la testa nella tua direzione, tuttavia non ti nota.
Risollevato, ti affretti a tornare da Mjolnir e dal folletto. «Tu, piccolo roditore!» sibili arrabbiato al folletto. «Non mi avevi detto che c'era il drago nero di Baba Yaga proprio davanti a quella grotta».
Mjolnir si volta verso il folletto con uno sguardo furioso. «Dovevo immaginarlo che avresti tentato qualcosa di simile!» ringhia, preparandosi ad assestare il fatale colpo d'ascia al diavoletto. Mentre il folletto si fa piccolo per la paura, tu decidi di agire. **Vai al 131**.

170

«Mjolnir!» gridi. «Usciamo da qui prima che quel mostro ci faccia a pezzi!»
Senza rispondere Mjolnir fila via come un razzo, distanziandoti con facilità nonostante le sue gambe corte, e tutti e due attraversate di corsa il museo col golem alle calcagna. Intanto un terribile pensiero ti assale.
«Se ricordo bene» gridi, «Nicodamus una volta mi aveva detto che i golem di ferro possono esalare gas velenosi!»
Mjolnir lancia una rapida occhiata alle sue spalle e impreca. «Oh no, Jerrak! A quanto pare hai fatto venire un'idea in zucca a quel mostro!»
Ti volti, preoccupato: il golem, che ha capito di non essere in grado di raggiungervi, si è fermato a una certa distanza. Ha le mascelle di ferro spalancate e sputa un'enorme nube verde di vapore nella vostra direzione. Vi raggiungerà in pochi secondi!
Davanti a te c'è una porta aperta. Mjolnir, che sta correndo davanti a te, raggiunge l'uscita; tu invece vieni superato dalla nube verde gassosa, che ti passa accanto e chiude la porta. Incapace di fermarti, vai a sbattere contro la porta facendo scattare la serratura.
I tuoi polmoni cominciano a riempirsi del gas velenoso. Dapprima tossisci, con gli occhi, la gola e il naso che ti bruciano a causa dell'incredibile fumo. Barcollando ti allontani dalla porta, con i polmoni doloranti come se avessero preso fuoco.
Devo uscire da qui! pensi disperatamente. Col respiro affaticato ti avvicini alla porta e dai uno strattone alla maniglia. Non si muove! Al colmo della disperazione fai appello a tutte le tue forze e ti lanci contro la porta con tutta l'energia che hai in corpo.
Lancia un dado e somma il risultato al tuo punteggio di Forza. Se il totale è 6 o più, vai al **101**. Se è 5 o meno, vai al **182**.

171

Sei entrato in un ampio ambiente dall'alto soffitto a volta, lungo forse una trentina di metri. Alle pareti si allineano quadri variopinti che rappresentano paesaggi, alternati a statue raffiguranti umani, elfi ed altri esseri. Numerosi e grandi candelieri diffondono la luce delle fiamme in tutta la lunghezza della sala.
Mjolnir si incammina verso la statua di un nano. «Beh, almeno la strega ha buon gusto» dice.
Se pensi di dover dire a Mjolnir di non curiosare troppo, vai al **36**. Se lo lasci guardare mentre tu esplori la sala per conto tuo, vai all'**11**.

172

Sollevi Starlight e la punti contro l'elemento che si avvicina. L'odore di terra fresca è forte all'interno della stanza, e vedi la creatura che alza i pugni in preparazione del combattimento.
«Raggiungi la porta e aprila!» gridi a Mjolnir. «Cercherò di tenere lontano questo mostro!»
La nera lama d'ebano di Starlight sembra sparire istantaneamente in una scura nube radiosa. Punti la spada contro il mostro e l'aura nera si espande dall'arma e va a toccare l'elemento, mentre tu speri febbrilmente di non doverlo combattere!
Lancia un dado e somma il totale al punteggio Anti Magia di Starlight. Se il totale è 8 o più, vai al **99**. Se è 7 o meno, l'attacco Anti Magia fallisce e non ti rimane altro che metterti a correre verso la porta (**24**) o combattere il mostro (**104**).

173

Ti abbassi e blocchi l'amico nano, trattenendolo. «Metti giù l'ascia, Jole!» lo ammonisci. «Potrebbe trattarsi di una trappola!»
Con la spada pronta ti avvicini lentamente al goblin dallo sguardo maligno. «Stiamo cercando il Sage Beryl» gli dici, sperando che possa capire il linguaggio umano. «È nostro desiderio passarti davanti per entrare in quella porta».
Il goblin vi osserva per un attimo, poi annuisce con la testa. Subito dopo, sotto i vostri occhi, il goblin sembra svanire e dissolversi nell'aria!
Mjolnir interrompe il breve silenzio che segue a questa misteriosa sparizione. «Vorrei proprio che tutti i goblin facessero lo stesso» bofonchia. «Che svanissero per sempre dalla faccia della terra e lasciassero in pace noi nani!»
Salite con attenzione gli scalini che vi separano dalla porta e la esaminate. Ci vogliono solo pochi attimi per aprirla e passare nella stanza ben illuminata che vi attende.
Vai al **49**.

174

Il combattimento con la megera verde è violentissimo. Tu e Mjolnir brandite spada e ascia contro il mostro, ogni volta che vi attacca con gli artigli affilati come rasoi. Ancora esausto per l'attacco subacqueo della creatura, non riesci a difenderti con la stessa facilità che avresti normalmente.
Schivando uno dei colpi di spada la creatura si avvicina e ti afferra il braccio libero. Avverti l'inconfondibile sensazione di formicolio provocata da un incantesimo nell'attimo in cui la creatura ti agguanta, e improvvisamente le tue forze vengono meno. La megera sta risucchiando le tue energie mediante la stretta!
Cerchi di liberarti con uno strattone, ma sei debole e malfermo, tanto che riesci a malapena a mantenerti in piedi. Senti Mjolnir che grida il tuo nome quando la megera ti fa

cadere di mano Starlight, poi ti solleva in alto e fa un salto nel lago stagnante, stringendoti la caviglia nella potentissima stretta del suo braccio munito d'artigli. Fortemente indebolito, scalci più forte che puoi per cercare di liberarti. Lancia un dado e somma il risultato al tuo punteggio di Forza. Se il totale è 9 o più, torna al **220**. Se è 8 o meno, vai al **12**.

175

Per diversi secondi, dopo aver battuto assieme i tacchi, hai l'impressione di cadere senza meta nello spazio. Puoi sentire le grida allarmate di Jole accanto a te, ma non riesci a vederlo nell'oscurità che ti circonda.
Poi una voce riempie l'aria, proveniente da chissà dove...
«Benvenuti nella mia capanna» dice. È una voce femminile che suona incredibilmente vecchia, rauca e spezzata, e inoltre fredda e senza traccia d'umanità. «Siete venuti a cercare un oggetto di valore e avete scelto la via diretta per raggiungerlo... volete sottoporvi alla mia prova. Sono impressionata».
«È stato un incidente» gridi in risposta, chiedendoti cosa mai potrà essere questa prova. «Chi sei?»
Una risata secca riempie la notte senza fondo che vi circonda. «Forse non sono poi così impressionata come pensavo... ma non importa. Potrò divertirmi senza giocare pesante, e tu e il tuo amico ve la caverete bene».
La voce svanisce e vi abbandona, lasciandovi completamente soli nell'oscurità. Un attimo più tardi riapparite... in un altro posto sconosciuto. Vai al **144**.

176

Tu e Mjolnir attaccate la bestia e la colpite ripetutamente, nella speranza di ucciderla alla svelta.

Lancia due dadi e somma il risultato al tuo punteggio di Combattività. Se il totale è 13 o più, vai al **71**. Se il risultato è 12 o meno, lancia due dadi e sottrai il risultato dal tuo punteggio di Energia Vitale. Se sopravvivi, lancia un dado e somma il risultato al punteggio d'Astuzia di Mjolnir dato che il nano cerca di sorprendere la bestia con un nuovo attacco. Se il totale è 8 o più vai al **190**. Altrimenti ripeti la sequenza cominciando dal tuo lancio per colpire.

177

Con tutte le tue forze colpisci con Starlight il nano di pietra, nella speranza che il potere Anti Magia della spada riesca a prosciugare tutte le energie stregonesche della statua. Ma con tua enorme sorpresa la spada nera trema quando colpisce la dura pietra della statua!
Il nano di pietra ti afferra il braccio con cui maneggi la spada, e stringendo fino a farti male ti scaglia con violenza contro la parete. Tramortito, cerchi di scappare, ma la statua ti agguanta e comincia a stritolarti. Cerchi di liberarti, ma non riesci a sfuggire alla morsa d'acciaio.
La stanza si oscura sempre più. I polmoni ti bruciano per il dolore. Pare proprio che sia la fine... ✠

178

Trovi che è quasi impossibile riuscire a colpire lo Slaad verde. È tremendamente abile nel combattimento corpo a corpo, ed è di gran lunga più veloce di te. Indietreggi un attimo per riprender fiato, dando a Mjolnir l'opportunità di combattere da solo la creatura quando...
Ka-boooom! Un poderoso fascio di fiamme gialle irrompe improvvisamente dal cappello del fungo, sotto di voi, esattamente nel punto in cui avevate visto lo Slaad verde fare il gesto magico prima che cominciasse il combattimento. Deve aver lanciato un incantesimo «palla di fuoco» ad effetto ritardato!

Lancia quattro dadi e sottrai il totale dal tuo punteggio di Energia Vitale.
Mjolnir riesce a sfuggire all'esplosione, ma tu vieni proiettato all'indietro dal raggio infuocato. Lo Slaad verde fa un balzo in avanti per cercare di finirvi in fretta. Tu barcolli sulle gambe, dolorante, coi capelli bruciacchiati e i vestiti che ardono ancora.
Continua a combattere come prima, lanciando due dadi e sommando il risultato al tuo punteggio di Combattività. Quando hai colpito due volte lo Slaad verde (se l'avevi già colpito una volta ricordati di tenerlo presente), vai all'**88**. Ogni volta che manchi un colpo lancia due dadi e sottrai il risultato dal tuo punteggio di Energia Vitale.

179

Decidi in fretta che il modo migliore per entrare nella capanna è quello di riportarla a terra. Sollevi Starlight e ti avvicini alle zampe danzanti della capanna, sperando che tutto vada per il meglio.
Avvicini la spada e sferri dei violenti colpi alla zampa più vicina, nella speranza di troncarla e di far cadere a terra la capanna; e per quel che ti riguarda, hai già in mente di saltare indietro in fretta per evitare che la casupola ti cada addosso.
Sfortunatamente non riesci a portare a termine l'attacco. Prima che il tuo colpo vada a segno, l'altra zampa della capanna si allunga, ti afferra alla vita e ti fa volare lontano dalla capanna con la stessa facilità con cui tu butteresti via una bambola! Un turbinio di immagini si presenta davanti ai tuoi occhi quando, gridando, cerchi di ritrovare l'equilibrio. Con un rumore di ossa che si spezzano ti schianti contro un albero abbattuto.
Lancia un dado e sottrai il risultato dal tuo punteggio di Energia Vitale, poi vai al **51**.

180

Colpisci il goblin con Starlight, ma lo manchi, andando invece a conficcare la lama nella porta di legno che si trova dietro alla creatura. Mentre dai uno strattone alla spada, per cercare di liberarla, il goblin ti spinge e ti fa perdere l'equilibrio.
Starlight si libera all'istante, facendoti barcollare. Cadi dunque all'indietro e ti aggrappi a Mjolnir, ma col solo risultato di far perdere l'equilibrio anche a lui. Vai al **32**.

181

La gatta è indubbiamente d'umore scherzoso. Sorridi e le dici «Okay, giocherò un po' con te e ti "attaccherò"». Allunghi la mano libera per giocherellare con lei.
In quello stesso istante Murmur spicca un salto dallo scaffale; è una macchia indistinta che grida e si avventa su di te con una ferocia assassina, e in una frazione di secondo è diventata grande come una tigre.
Nell'attacco iniziale le unghie e i denti di Murmur ti infliggono un danno di 6 punti da sottrarre al punteggio di Energia Vitale. Perdi inoltre 1 punto di Giudizio.
Vai a sbattere contro il tavolo traballante e lo fai cadere a terra nel disperato tentativo di reagire. Mjolnir, intanto, sferra dei colpi d'ascia al mostruoso gatto-tigre.

Lancia due dadi e somma il risultato al tuo punteggio di Combattività. Se il totale è 12 o più, vai al **116**. Se non hai successo coi dadi, subisci altri 6 punti di danno. Lancia di nuovo i dadi per ottenere un risultato maggiore di 12. Continua in questo modo finché tu o Murmur non vi uccidete. Ricorda che in questa circostanza puoi usare i punti di Esperienza.

182

Ti sforzi disperatamente di raggiungere la porta senza cedere all'effetto soffocante del gas velenoso, ma la porta non si muove. Cerchi di chiamare in aiuto Mjolnir, ma il gas verde ti riempie i polmoni e non riesci a trattenere un altro attacco di tosse violenta.
Il mondo sembra sprofondare sotto i tuoi occhi. I polmoni ti bruciano come se fossero stati cucinati e la gola ti fa un male tremendo. Estrai disperatamente Starlight dal fodero: intendi aprire la porta usando la spada come leva. Ma il gas ha già agito troppo sui tuoi polmoni.
Ansimando, accecato dalle lacrime e incapace di respirare, crolli in ginocchio. Starlight ti scivola dalle dita tremolanti e sprofondi in un infinito, eterno oblio... ✠

183

Con un grosso sforzo riesci a liberarti degli artigli del mostro e cadi all'indietro sul pavimento, fuori dalla sua portata. Il dergodemone si infuria e agita le braccia alla cieca. Mjolnir ti fa cenno che sta per avventarsi contro la bestia, e tu ti prepari ad assalirla nello stesso momento, con la spada sguainata. Vai al **176**.

Se la sfinge dalla testa d'ariete mente, tutto ciò che può capitarti è di rimanere bloccato sul tetto della capanna. Sarebbe una cosa semplice scendere di nuovo giù ed entrare dalla porta anteriore. Ma se non sta mentendo...

«Mi sembra un buon affare» dici alla strana creatura. «Ma che genere di pagamento chiedi?»

«Il tuo amico ha una cintura con del danaro attorno alla vita» dice tranquillamente Ulimnashton. «Mi prenderò quella in cambio».

«*Cosa?*» Mjolnir solleva l'ascia, con la faccia tutta rossa per la rabbia. «La mia cintura con i soldi? Guarda che tu, essere puzzolente dalla testa di capra...»

«Mjolnir!» In fretta e furia ti precipiti verso il tuo amico e dopo un po' riesci a calmarlo; ma in conclusione gli devi promettere che gli restituirai il doppio di quanto ha nella cintura. A malincuore accetta, ma sempre lanciando pericolose occhiatacce a Ulimnashton.

Alcuni momenti più tardi ti siedi nervosamente in groppa alla sfinge dalla testa d'ariete che si prepara a partire. «Stai comodo? Va tutto bene?»

«Benissimo!» dici, cercando di sembrare tranquillo.

«Allora andiamo!» La sfinge flette le zampe, poi spicca un salto, battendo l'aria con colpi ritmati dalle sue potenti ali. Di colpo ti ritrovi in volo, e il terreno si allontana velocemente mentre la sfinge prende quota.

Ecco cosa significa volare! pensi tutto eccitato. Riesci a malapena a contenere l'emozione, quando ti accorgi che la tua cavalcatura alata si ferma a una certa altezza e comincia a girare in cerchio sul tetto della capanna di Baba Yaga. La sfinge dalla testa d'ariete scende poi in una lenta planata.

Da lontano, Mjolnir ti osserva e scuote la testa. Gli indirizzi un sorriso, e stai per salutarlo con le braccia quando le ali della sfinge si spalancano bruscamente frenando la discesa! Il rallentamento improvviso ti coglie di sorpresa, tanto che

scivoli giù dalla testa della sfinge rischiando di finire nel vuoto! La creatura ha cercato di ucciderti di proposito! Nell'attimo che precede la caduta ti afferri con la mano sinistra alla criniera della sfinge.
Lancia un dado e somma il risultato al tuo punteggio di Forza. Se il totale è 8 o più, vai al **145**. Se è 7 o meno vai al **40**.

185

Il combattimento non si mette bene per te, ma continui ancora a lottare, nella speranza di riuscire a modificare presto l'andamento degli eventi. Il mostro dalla pelle grigia ha la resistenza di dieci uomini, e un'abilità di combattente veramente straordinaria! Improvvisamente lo Slaad grigio fa un passo indietro e punta su di te il suo indice munito d'artiglio, pronunciando una parola magica.
Ad un tratto lo Slaad grigio non si vede più! Il mondo intero è sprofondato nell'oscurità! Sei cieco!
Ti immobilizzi, poi cominci a muoverti disperatamente, agitando la spada per cercare di tenere lontano lo Slaad. *Dov'è il mostro?* pensi, preso dal panico. *Potrebbe essere ovunque!*
«Jerrak!» grida Mjolnir terrorizzato. «Voltati ragazzo! Quell'uomo-rospo è alla tua destra...»
Senti un dolore terribile sulla nuca: lo Slaad è dietro di te! Cadi a terra e perdi Starlight, consapevole soltanto del terribile dolore. Nel momento in cui svieni, ti chiedi con l'ultimo lampo di lucidità se Mjolnir riuscirà a uccidere lo spaventoso Slaad grigio e a salvarti... ✠

186

Molto tempo fa tuo nonno possedeva una grande gemma verde, nota con il nome di Sage Beryl. In tempi passati un mago di nome Nicodamus aveva nascosto il suo spirito all'interno del cristallo per sfuggire a un demone, ma poi

non era più stato capace di uscire da quella meravigliosa prigione verde.
Da allora chiunque veniva in possesso del Sage Beryl poteva comunicare con Nicodamus. Il vecchio mago era ancora in grado di lanciare incantesimi dall'interno del Sage Beryl; in questo modo era stato di grande aiuto ai suoi proprietari, ma solo a quelli onesti e di nobili intenzioni, rifiutandosi di fare anche la minima cosa per coloro che avevano un cuore malvagio.
Avevi visto per la prima volta il Sage Beryl quand'eri ancora bambino, e Nicodamus ti aveva preso subito in simpatia: la sua voce incorporea ti aveva spesso intrattenuto con racconti di draghi, giganti e streghe di età passate.
Ma un giorno, in una grigia giornata d'ottobre, la strega Baba Yaga attaccò la casa di tuo nonno e rubò il Sage Beryl. Tu non eri a casa, ma al tuo ritorno trovasti soltanto rovine fumanti nel luogo in cui un tempo si ergeva la grande casa padronale di tuo nonno. Non c'era più traccia di anima viva. Conoscendo Baba Yaga, pensasti che quella dannata strega avesse ucciso e divorato tutti i presenti.
Infatti fin da bambino avevi sentito raccontare di Baba Yaga. Tra tutte le streghe conosciute, nessuna era così terribile. Poteva a malapena venir definita umana, dato che assomigliava piuttosto a una donna orco dei tempi antichi. Immortale e molto sapiente di magia arcana, era la più temuta di tutti gli esseri viventi, e lo è tuttora.
Non ti illudi di poter distruggere Baba Yaga: essa è superiore a qualsiasi attacco fisico. Ma sai anche che è immortale, e sai che gli immortali possono annoiarsi.
Baba Yaga potrebbe essere abbastanza compiacente da permettere che qualcuno rubi un oggetto di valore dalla sua capanna... e addirittura potrebbe lasciarlo andar via tranquillamente.
Ti riscuoti bruscamente dai tuoi ricordi: adesso sei qui, nella palude, e devi fare qualcosa... Lancia un dado e

somma il risultato al punteggio di Osservazione. Se il totale è 7 o più, vai al **109**. Se è 6 o meno, vai al **140**.

187

«Terrò da conto l'anello» prometti al topo, porgendogli la bottiglia di vino aperta. Il topo assaggia, e poi se la scola rapidamente. Alcuni istanti più tardi il roditore sta già ronfando sul pavimento della cantina. Fai di tutto per tentare di svegliarlo, ma non ci riesci in nessun modo. Sottrai un punto dal tuo punteggio di Giudizio.
«Dove andiamo adesso, Jerrak?» chiede Mjolnir.
Dai una rapida occhiata in giro, poi fai la tua scelta. Se scegli di andare di sopra, vai al **162**. Se vuoi recarti di sotto, vai al **136**.

188

Starlight colpisce la creatura... e la sua lama rimbalza! Indietreggi, sorpreso. Forse devo colpire l'annis blu in un punto vulnerabile, o forse è sufficiente usare più forza. Ti prepari per un altro colpo, ma non hai mai l'occasione di sferrarlo.
Le dita dell'annis completano l'incantesimo e una densa nebbia in movimento avvolge la stanza, oscurando tutto sotto una nube grigia. Rimani agghiacciato, incerto sul da farsi.
Lancia un dado e somma il risultato al punteggio di Astuzia di Mjolnir. Se il totale è 8 o più, vai al **10**. Se è 7 o meno, vai al **194**.

189

Per diversi interminabili minuti tu e Mjolnir girate attorno nel sottobosco, finché il teschio dagli occhi infuocati svanisce dietro le piante rampicanti e gli alberi secchi. Sospiri di sollievo, felice di non avere più di fronte un mostro così bizzarro.
«*Crà!*» squittisce una voce rauca e forte proprio sopra di te. C'è un corvo enorme che se ne sta appollaiato su un ramo, tra gli alberi. Mjolnir borbotta, abbassando l'ascia. «Pensavo che fosse qualcosa di pericoloso».
«Pericoloso, io?» gracchia il corvo. «Stai scherzando! Sono qui per darvi dei consigli!»
«Che genere di consigli?» gli chiedi sospettoso.
«Ascolta attentamente!» dice il corvo. «Il solo modo per entrare nella capanna è darmi del denaro in modo che io possa corrompere la strega e convincerla a farvi entrare. Ora tirate fuori i soldi».
Dai un'altra occhiata sospettosa al corvo. Sai che Mjolnir tiene nella cintura alcune monete d'oro, e che potrebbe usarle per pagare il corvo, ma non sei ancora sicuro che non si tratti di un colossale imbroglio. Se scegli di dargli il denaro, vai al 100. Se rifiuti di offrirgli la mancia, vai al **121**.

190

Combatti con tutte le tue forze, ma non è facile uccidere la creatura. Improvvisamente, però, il dergodemone squittisce forte e abbandona all'indietro la testa. Barcolla un attimo e crolla sul pavimento, e per poco non ti schiaccia sotto il suo peso.
Ti alzi in piedi, confuso e scosso. Poi vedi l'ascia di Mjolnir conficcata nel corpo della bestiaccia. Il vecchio nano impavido sta saltando per l'eccitazione.
«Jerrak!» grida forte giubilante. «Ho ucciso io quel dannato mostro! Hai visto? L'ho squarciato io con la mia ascia, ed

è crollato a terra! Ho ucciso una bestiaccia a tre zampe e cinque braccia!»
Sospiri, risollevato per la fine del combattimento. «Speriamo che ciò piaccia a Baba Yaga abbastanza da lasciarci andare» dici stancamente.
«Le piace» dice una voce spettrale dietro di te. Vai all'**85**.

191

Il combattimento con lo spirito-goblin è violento e disperato. Continui a colpire con la lama affilatissima di Starlight la dura pellaccia del mostro, che in risposta ti aggredisce senza pietà con gli artigli giallo avorio e con i denti. Con un'ultima stoccata al collo del mostro, comunque, metti fine al combattimento. Agonizzante, e con le mani strette attorno alla gola, lo spirito rotola giù dalle scale passandoti accanto.
Immediatamente rinfoderi la spada e aiuti Mjolnir ad alzarsi in piedi. Anche se inizialmente è piuttosto confuso, il tuo compagno riesce poi a riprendersi.
«Non ho mai incontrato un goblin dal pugno come il suo!» borbotta mentre cerca di lisciarsi la barba. «Per poco non riusciva a farmi volare fuori dagli stivali!»
«Sono felice che non l'abbia fatto» gli dici con un sorriso. «Sarebbe stato difficile per me trovare un compagno in grado di calzarli».
«Nessuno potrà mai rimpiazzare il vecchio Mjolnir» dice. «Dopo avermi fatto hanno rotto lo stampo!»
Eviti di scambiare ulteriori battute col tuo coraggioso compagno; invece sguaini nuovamente la spada e procedi su per le scale fino alla porta.
«Incrocia le dita e spera che il Sage Beryl sia da qualche parte dietro questa porta» dici a Jole.
Mjolnir annuisce e si gratta vivacemente la mascella. Apri la porta ed entri nella stanza ben illuminata che vi attende. Vai al **49**.

192

Facendo appello a tutte le forze che ti sono rimaste riesci a liberare Mjolnir, purtroppo ferito, dai fiori carnivori. Quasi cieco a causa del dolore corri verso la scala, ma gravato del peso del nano riesci appena a metterti in salvo prima di crollare.

Lancia due dadi e sottrai il risultato dal punteggio di Energia Vitale. Se sei ancora vivo perdi 1 punto di Giudizio. Ti rendi conto solo adesso che mettersi a correre in mezzo ai fiori è stata una decisione stupida: ce n'erano troppi.

Aspetti finché Mjolnir non ha ripreso conoscenza, poi gli bendi le ferite. Infine il nano ti fa cenno che è pronto a ripartire. «Questi graffi non sono niente male, ecco tutto» dice affaticato. «E inoltre probabilmente mi tornerà anche la febbre da fieno».

Quando siete pronti scendete con attenzione le scale, e ben presto arrivate in una nuova stanza. Vai al **26**.

193

Sbirci all'interno della stufa, e vedi che è piena di carbone nero e di legna ormai combusta. C'è però un pezzo di legno che deve ancora bruciare, e che arriva fino in fondo alla stufa, come una specie di ponte; laggiù c'è una porticina in miniatura, alta forse tre centimetri.

«Come facciamo a entrare qui dentro?» chiedi a Mjolnir, che ti spinge per dare un'occhiata più da vicino.

«Per lo sportello... così» dice Witchcraft. Improvvisamente ti senti rimpicciolire e vieni risucchiato nella stufa! Anche Mjolnir viene trascinato dalla forza misteriosa, e ti svolazza attorno imprecando ad alta voce e tenendo stretta l'ascia con entrambe le mani: alcuni attimi più tardi vi trovate in piedi sul "ponte" di legno che attraversa l'interno della stufa.

«Sei sulla strada buona!» grida Witchcraft con voce allegra, fluttuando al di sopra dello sportello. «Grazie per essere

venuti, e godetevi la visita!» Con queste parole Witchcraft sparisce e chiude lo sportello, facendovi piombare nell'oscurità.
Comunque non rimane buio per molto. Quasi immediatamente una pallida luce rossa comincia a filtrare da sotto il tronco di legno. Dai un'occhiata e vedi che il carbone sottostante sta bruciando rapidamente!
«Questo è il sogno più maledettamente strano che mi sia mai capitato di fare» si lamenta Mjolnir, «ma sembra terribilmente reale. Sembra addirittura che faccia più caldo qui dentro!»
«Fa effettivamente più caldo!» gridi eccitato. «Andiamo verso la porticina, dall'altra parte!»
Cominciate tutti e due a correre sul tronco, anche quando sentite che comincia a consumarsi per l'intenso calore che si sprigiona da sotto. Improvvisamente una violenta raffica di vento rovente si abbatte su di voi, bruciacchiandovi la faccia e le mani. Ti volti indietro e vedi le fiamme che si alzano dal legno che avete appena attraversato! Afferri la maniglia della porticina, ma pare che non voglia aprirsi.
Lancia un dado e somma il risultato al tuo punteggio di Forza. Se il totale è 7 o più, vai al **93**. Se è 6 o meno, non riesci ad aprire la porta. Lancia un dado e sottrai il risultato dal punteggio di Energia Vitale, poi lancia di nuovo il dado per cercare di aprire la porta. Ogni volta che non riesci ad aprire la porta devi lanciare di nuovo il dado per determinare il danno. Ripeti la sequenza finché non riesci a uscire o non perdi tutti i punti di Energia Vitale. Ricorda che volendo puoi servirti dei punti di Esperienza.

194

Mentre sei in piedi nella nebbia biancastra, nell'inutile tentativo di allontanarla con la mano libera, senti qualcuno o qualcosa passarti rapidamente accanto. Al rumore sferri un colpo di spada, ma non colpisci nulla.

Un pensiero immediato ti balena in mente, facendoti dimenticare che devi tenere nascosta alla strega la tua posizione. «Ehi, Mjolnir!» gridi. «Sei stato tu?»
«Sono stato io a far cosa?» grida Mjolnir dall'altra parte della stanza. «Io sono di qua, Jerrak».
La nebbia si solleva lentamente, dividendosi in fili. L'annis è scappata dalla cucina attraverso una porta secondaria, e se l'è chiusa alle spalle. Mjolnir, con il suo talento di ladro, cerca di scassinare la serratura, ma non ha successo! Dopo una breve ricerca localizzate un'altra porta. Vai al **26**.

195

Impiegando tutte le forze che ti rimangono, distendi i muscoli fino a spezzarti le ossa. Ma improvvisamente avverti che l'incantesimo si spezza! Sei libero!
Il demone spalanca gli occhi, e quando afferri la spada e la alzi contro di lui si ferma. La lama di Starlight si abbatte su una delle sue sei braccia, e dalla ferita sprizza un icore nero inchiostro.
Il demone manda un grido assordante e si afferra il braccio ferito. Poi, all'improvviso, scompare sotto i tuoi occhi!
«Dov'è andato? Dov'è andato?» chiede Mjolnir, ancora confuso dopo che anche la sua paralisi è cessata.
«Non era preparato a guadagnarsi il pranzo combattendo, quindi ha usato un espediente magico per fuggire» gli rispondi, massaggiandoti il braccio per riattivare la circolazione. «Andiamo dentro a vedere che aspetto ha Baba Yaga».

Mjolnir acconsente con una certa riluttanza, e insieme attraversate la porta per entrare nella stanza che vi attende. Vai al **55**.

196

La lama di Starlight irradia attorno a sé la famigliare aura scura di potere, e si carica di energia anti magica.
L'aura nera sommerge la rana e la tua mano, poi svanisce improvvisamente. Nulla è cambiato!
La rana si guarda le zampe palmate con gli occhi sporgenti. «*Crà*» grida disperata.
«Calmati, Jole» dici, cercando di confortarlo, ma allo stesso tempo ti senti davvero male. Senza l'aiuto di Jole ora le speranze di ritrovare il Sage Beryl sono davvero scarse. Dovrai portarlo fuori dalla capanna di Baba Yaga, per andare da un mago che possa tirarlo fuori da questo incubo, sperando con tutte le tue forze che Baba Yaga non ti trovi prima... ✠

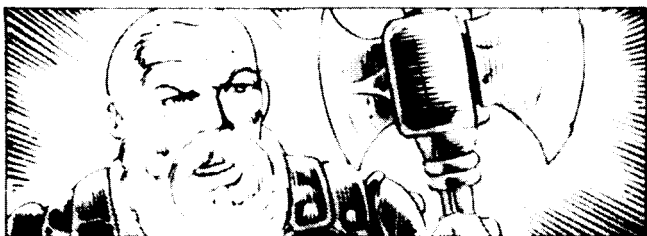
197

Non c'è una ragione particolare per cui desideri restare, ma l'atteggiamento dell'annis non ti piace. Alzandoti in piedi afferri la spada. «Ce ne andremo quando ne avremo voglia e quando saremo pronti!» dici arrabbiato alla cuoca; non sei dell'umore adatto per subire nessun genere di prepotenza.
«Questo è parlare, Jerrak» esclama Mjolnir, portandosi al tuo fianco con l'ascia pronta in mano. «Dille cosa siamo in grado di... Oops!»
La cuoca ha lasciato cadere il mestolo e indietreggia verso un'altra stufa alle sue spalle, sulla quale bolle un gran calderone pieno d'acqua; adesso afferra il calderone per entrambi i manici e vi versa addosso il suo contenuto fumante!

Ti accorgi di cosa sta facendo e ti butti a terra su un fianco, spingendo Mjolnir dall'altra parte. L'acqua bollente si riversa sul mucchio di carbone, annebbiando l'aria di vapore. Forse mettersi contro l'annis non è stata una buona idea, pensi, ma ora è troppo tardi per cambiare le cose. Sottrai 1 punto dal punteggio di Giudizio.
Decidi di portare avanti l'attacco e di avventarti contro l'annis. Mjolnir si rialza in fretta da terra e si porta velocemente alle spalle della cuoca. L'umore già terribile dell'annis peggiora: si mette a gridare con una forza incredibile e agita le mani verso di voi. Quando comincia a cantilenare un incantesimo, le sue unghie lunghe e nere cominciano a lampeggiare.
Lancia due dadi e somma il risultato al tuo punteggio di Combattività. Se il totale è 11 o più, vai al **74**. Se è 10 o meno, vai al **188**.

198

Ovviamente la capanna è incantata. Forse con la spada riusciresti ad assorbire il potere magico che anima le zampe da pollo danzanti; e decidi che comunque vale la pena di tentare.
Quando racconti il tuo piano a Mjolnir, lui si limita ad alzare le spalle. «Speriamo che la vecchia Baba Yaga non si arrabbi per averle messo sottosopra la capanna» dice.
«Comunque è quasi sicuro che presto o tardi la incontreremo» rispondi, cercando di non assumere un tono troppo sicuro. «Certo non le piacerà l'idea di farsi portar via da noi il Sage Beryl, anche se è mio di diritto; ma noi non ci possiamo fare niente».
Sollevi la lama nera di Starlight, fatta di pulviscolo di stelle, e con un certo timore la punti in direzione della capanna danzante.
O così, o Nicodamus resterà intrappolato nella gemma verde per sempre.

Sospiri e ti concentri per attivare il potere Anti Magia della spada. La lama emana un bagliore scuro ed emette un sibilo simile al vento che si alza. Improvvisamente un'aura scura sfreccia fuori dalla spada fino alle zampe della capanna.
Lancia un dado e somma il risultato al punteggio Anti Magia di Starlight. Se il totale è 8 o più, vai al **5**. Se è 7 o meno, vai al **128**.

199

Con il tuo colpo riesci soltanto a sfiorare l'hobgoblin. L'orrenda creatura si volta per rispondere al tuo attacco mentre il suo compagno leva la scimitarra su Mjolnir.
Lancia due dadi e somma il risultato al tuo punteggio di Combattività. Se il totale è 8 o meno, lancia un dado e sottrai il risultato dal tuo punteggio di Energia Vitale, poi lancia di nuovo i dadi per colpire. Devi ottenere un totale di 9 o più per uccidere l'avversario, ma poi sei costretto ad affrontare l'hobgoblin che ha attaccato Mjolnir. Lancia ancora una volta i dadi e cerca di ottenere un punteggio di 9 o più. Se non hai successo con il secondo hobgoblin, lancia un dado e sottrai il risultato dal tuo punteggio di Energia Vitale, poi lancia di nuovo i dadi. Se riesci ad uccidere entrambi gli hobgoblin, vai al **90**.

200

Lancia un dado e somma il risultato al punteggio di Giudizio che ti è rimasto. A questo lancio non possono venir

aggiunti punti d'Esperienza. Poi recati al paragrafo corrispondente indicato qui sotto.
Se il totale è 10 o più, vai al **52**.
Se il totale è 7, 8 o 9, vai al **94**.
Se il totale è 4, 5 o 6, vai al **18**.
Se il totale è 3 o meno, vai al **168**.

201

Trovi che non abbia senso attaccare la gatta, anche se ha un atteggiamento un po' sostenuto. «Andremo in cantina, grazie» annunci. Poi ti passa per la testa un pensiero improvviso. «Aspetta un attimo. Come fa la capanna ad avere una cantina se danza e gira al di sopra del terreno?»
Murmur non fa altro che guardarvi annoiata. «*Si tratta di una capanna magica, ricordalo, e qui può esserci tutto ciò che Baba Yaga desidera. La scorsa settimana avevamo addirittura un colosseo, completo di carri da corsa, ma poi Baba Yaga si è stufata. Che peccato! Comunque, per arrivare in cantina, date due calci per terra e la porta si aprirà all'istante*».
Abbassi gli occhi per guardare il pavimento. «Non vedo nessuna porta» dici.
«*Beh, dai solo due calci al pavimento*». Mormora Murmur irritata. «*Fidati*». E a queste parole la gatta argentata si stiracchia sullo scaffale e pare addormentarsi.
Alzi il piede destro e batti forte sul pavimento due volte, poi rimani ad attendere. Di colpo il suolo si spalanca sotto di te e Mjolnir, ed entrambi precipitate con un grido in un infinito tunnel oscuro. Dopo pochi momenti le vostre grida non si sentono più nella stanza, dato che la botola segreta si richiude.
Murmur muove pigramente un orecchio e un sorriso sornione si disegna sul suo muso. Vai al **67**.

202

Ti volti e ti allontani il più in fretta possibile dal mostro che avanza, sperando di arrivare all'uscita prima di venir catturato.
Lancia un dado e somma il numero uscito al tuo punteggio di Forza. Se il totale è 6 o più, vai al **160**. Se è 5 o meno, inciampi su una pietra che sporge dal terreno e perdi del tempo prezioso nei confronti dell'elemento; è troppo tardi per tentare di fuggire. Devi combattere il mostro per almeno uno scontro. Vai al **104**.

203

«Suppongo che non ti dispiacerà restare qui ancora un pochino» dici al nano con tranquillità, procedendo lentamente verso il luogo da cui è venuto il fruscio. Pareva provenire da dietro una delle damigiane.
Tenendo stretta Starlight, allunghi una mano e afferri il collo di una delle damigiane superiori. È fredda al tatto e pare molto pesante. Tiri un profondo respiro e dai uno strattone alla damigiana, trascinandola in avanti.
Ciò che vedi ti coglie completamente di sorpresa. Dietro alla damigiana c'è un topo gigante che giace sul dorso con le zampe all'aria. Il topo è talmente grasso che riesci a malapena a immaginarlo capace di camminare. Ha gli occhi chiusi dal sonno e puzza come se fosse inzuppato d'alcool.
«Cos'hai trovato?» chiede Mjolnir in tono allegro, mentre viene verso di te con aria disinvolta stappando una bottiglia di vino. Rimane strabiliato al vedere l'enorme topo. «Hmm. Baba Yaga ha un problema che la rode, nel vero senso della parola».
Improvvisamente il topo si stiracchia e comincia a parlare nel sonno. «Sì, Baba Yaga» borbotta. «Ripulirò la cantina del vino. Sì, prometto che la pulirò. Sì, lo prometto. No, non berrò niente. Lo prometto...»

È difficile dire chi è più sorpreso, tra te e Mjolnir. «Posso dire di aver visto di tutto in vita mia: un topo parlante e ubriaco!» esclama Mjolnir. «Dobbiamo svegliarlo?»
Mentre osservate il topo, pensi che disturbarlo potrebbe non essere una buona idea. E se non è veramente un topo ma una specie di mostro? D'altra parte, se la bestia è in grado di parlare forse sa qualcosa sulla capanna, o sul Sage Beryl.
Se decidi di svegliare il topo, vai al **92**. Se scegli di non svegliarlo puoi andare di sopra (**162**) o di sotto (**136**).

204

Prendi in considerazione alcune idee per guadagnarti l'entrata della capanna, ma ognuna di esse ha i suoi lati deboli. Se attacchi le zampe della capanna, quasi certamente reagiranno e dovrai combattere; e inoltre il potere Anti Magia di Starlight potrebbe non funzionare contro la potente magia della capanna.
«Sono imbarazzato, Jole» ammetti, «vorrei conoscere il modo per entrare. Hai qualche idea?»
Il nano si concentra, riempiendo di rughe la sua faccia barbuta.
Dopo qualche momento di profonda meditazione cammina fino a un albero e si lega l'ascia sulla schiena. «Forse ci servirà dare un'occhiata alla capanna dall'alto» borbotta.

Con un'agilità sorprendente Mjolnir si arrampica sull'albero finché non è in grado di vedere la capanna da sopra. «Oho!» grida trionfante. «C'è una botola sul tetto, Jerrak! Tutto ciò che dobbiamo fare è arrivare in cima, il resto è fatto!»
«Salire sul tetto della capanna danzante?» gli gridi in risposta. «E in che modo?»
«Intanto sali qui, poi vedrai!» grida Mjolnir. «E sbrigati! La capanna sta ballando verso di qua! Dovremo solo saltar giù sul tetto!»
La capanna infatti sta girando lentamente su se stessa in direzione dell'albero su cui è salito Mjolnir. Metti in fretta Starlight nel fodero e cominci ad arrampicarti a forza di braccia e di gambe, finché non raggiungi la precaria posizione di Mjolnir su un ramo sporgente.
«Vai prima tu, Jerrak. Una volta di sotto tienti forte!» ti avvisa Mjolnir. «Vedi se riesci ad atterrare proprio accanto a quella botola».
Guardi in basso e vedi la botola nel centro del tetto della capanna. Aspetti finché la capanna non piroetta sotto di te, poi salti sul tetto che gira. Arrivi sul tetto e ti aggrappi disperatamente a un camino scivoloso, ma la rotazione della capanna ti spinge verso il bordo del tetto!
Lancia un dado e somma il risultato al tuo punteggio di Forza, per vedere se riesci a restare appeso. Se il totale è 7 o più, vai al **46**. Se è 6 o meno, vai al **228**.

205

Dopo quella che ti sembra un'eternità la serratura della porta scatta con un rumore secco, proprio quando ormai l'acqua ti arriva alle cosce.

Poi la porta si apre: l'acqua ti scorre velocemente in mezzo alle gambe ed esce nel corridoio che si trova oltre la porta. Una volta nel corridoio trovi che qui il terreno è rialzato, quindi vi fermate alcuni minuti per asciugare almeno un po' le vostre cose. Mjolnir si lamenta per i piedi bagnati, ma è molto orgoglioso di sé.
«Sono sicuro che abbiamo dimostrato a Baba Yaga che possiamo superare quella dannata prova!» si vanta Mjolnir, incapace di resistere.
Di nuovo pronti all'azione, tu e il nano procedete fino a una porta che vedete in fondo. La porta non presenta trappole, così la attraversate per giungere in un ambiente di grande luminosità. Vai al **149**.

206

Starlight si accende di un'aura nera quando colpisce l'hobgoblin più vicino. Il guerriero ulula di dolore quando la lama gli penetra in profondità nel fianco, poi crolla ai tuoi piedi.
Mjolnir sferra un potente colpo d'ascia all'hobgoblin rimasto e gli trancia il braccio sinistro. Con un grido selvaggio l'hobgoblin barcolla all'indietro, ma il successivo colpo di Mjolnir mette fine alle sue grida.
Un forte gracchiare echeggia tra i rami gocciolanti e coperti di muschio sopra di voi. Il corvo! Lui era uno dei complici dell'imboscata! Furibondo prendi una pietra e la tiri contro il corvo. Il colpo lo fa cadere giù dal ramo su cui era appollaiato, e subito l'uccellaccio nero si trasforma in un piccolo umanoide alato di colore rosso fiamma, col naso grande e dallo sguardo malizioso. Lo riconosci: è un folletto, un diavolo delle gerarchie inferiori che si diverte a molestare la gente.
«Mascalzoni!» grida il folletto con voce nasale. «Spero che Baba Yaga vi impali con il girarrosto!»

Il folletto vola via tutto arrabbiato. Sospiri e abbassi la spada. «Muoviamoci ad andare alla capanna, Jole. Probabilmente adesso Baba Yaga ci sta aspettando; ma lo stesso dobbiamo riprenderci il Sage Beryl. Il folletto non ci importunerà più».
Mjolnir è d'accordo con te, e assieme vi dirigete verso la capanna, evitando i teschi dagli occhi infuocati che trovate strada facendo. Vai al **103**.

207

Esamini rapidamente l'alta figura di ferro, poi scrolli le spalle. «Pare l'armatura di un gigante» dici.
Cominci a camminare nello strano museo in cerca del Sage Beryl, in mezzo alle centinaia di oggetti esposti nella vasta stanza. Ma alcuni secondi dopo senti alle tue spalle il rumore secco di qualcosa che cade.
La statua di ferro ha preso vita! Ha già colpito Mjolnir, il cui corpo privo di sensi giace ai suoi piedi.

Sfoderi l'arma, caricando la lama fatta di corpuscoli di stelle del potere di Anti Magia, nella speranza di distruggere la forza magica della statua. Troppo tardi riconosci la creatura: è un golem di ferro, un guardiano incantato di cui maghi e streghe si servono per proteggere gli oggetti di valore.
Lancia due dadi e somma il risultato al tuo punteggio di Combattività. Se il totale è 9 o meno manchi il golem, che ti colpisce a sua volta. Lancia tre dadi e sottrai il totale dal tuo punteggio di Energia Vitale. Non puoi scappare dal golem, dato che sicuramente ti attaccherebbe e ti ucciderebbe. Invece lancia di nuovo i dadi per colpirlo, come sopra.
Se il totale è 10 o più, riesci a colpire il golem. Lancia un dado e somma il risultato al punteggio Anti Magia di Starlight. Se il totale è 8 o più, vai all'**83**. Se è 7 o meno, la spada non è sufficiente per colpire il golem. Lancia 3 dadi e sottrai il risultato dal tuo punteggio di Energia Vitale, poi ripeti il lancio.

208

Credere a questa creatura potrebbe essere un errore; ma se lo fosse, sarebbe l'*ultimo* errore del folletto. «Jole» dici alzandoti in piedi. «Controlliamo la sua storia. Se ci sta mentendo, non sarà mai più in grado di farlo. Se la tana di Baba Yaga è in quella grotta, allora lo lasceremo andare».
Leghi una corda attorno al collo del folletto e gli blocchi il pungiglione della coda con un pezzo di legno. Il folletto sguazza nell'acqua stagnante della palude con un'espressione di disgusto sul muso.
«Che ingiustizia la vita!» brontola. «Me ne stavo qui a divertirmi finché dei tipacci come voi non sono venuti a sconvolgermi l'esistenza. Me lo ricorderò». A un certo punto si ferma e indica un luogo. «Laggiù, nei pressi di

quell'albero spezzato. È lì la grotta. Ora lasciatemi andare!»
Sospiri, ormai ansioso di conoscere cosa ti attende. «Vado a controllare io, Jole» dici. «Se ti segnalo che il folletto ha detto la verità, lascia che questa mezza cartuccia se ne vada». Poi ti rivolgi al folletto puntandogli contro la spada. «Spero proprio per te che tu sia stato sincero con noi». Il folletto ti guarda in cagnesco.
Cominci ad avanzare attraverso gli alberi sparsi. Poco più avanti riesci a individuare i contorni indistinti di una grotta all'interno di una sporgenza rocciosa.
Lancia un dado e somma il risultato al tuo punteggio d'Osservazione. Se il totale è 7 o più, vai al **169**. Se è 6 o meno, vai al **19**.

209

Mentre stai correndo verso la porta, Mjolnir cerca ancora di forzare la serratura.
Improvvisamente un colpo tremendo ti si abbatte sulla schiena, in mezzo alle spalle, e ti proietta sul pavimento con una forza selvaggia. Un dolore improvviso ti divampa dentro, in mezzo al petto. Tutto sembra annebbiato e grigio. Hai la vaga consapevolezza di aver perso Starlight. Ti aggrappi disperatamente al pavimento, nel debole tentativo di sfuggire al prossimo colpo dell'elemento, ben sapendo che è del tutto inutile... ✠

210

Guardi in basso, verso i tuoi piedi, e ti senti piuttosto sciocco. Devi proprio battere assieme i tacchi per tre volte? Sembra una cosa abbastanza innocua, che non farà male a nessuno. Ti alzi sulle punte dei piedi e sbatti assieme gli stivali. «In questo modo?» dici.

Witchcraft annuisce e agita il suo naso rosso in segno di saluto.

Istantaneamente tutto muta sotto i tuoi occhi. Il decrepito scenario della capanna svanisce e tu e Jole vi trovate a cadere, sempre più in basso... Vai al **175**.

211

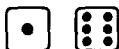
Decidi di non rischiare un combattimento. Gli Hobgoblin sono feroci e crudeli, ma potrebbero anche risparmiarti se offri loro del denaro in cambio della tua salvezza e di quella di Mjolnir. Vale la pena di tentare.

Abbassi cautamente Starlight e la posi a terra, poi alzi le mani. «Non attaccate! Ci arrendiamo!»

«Vuoi dire che *tu* ti arrendi!» ruggisce Mjolnir, infuriato. «È sicuro come il caldo dei Sette Inferni: *io non mi arrendo!*» E con ciò il ladro nano balza addosso all'hobgoblin più vicino, facendo roteare l'ascia. L'hobgoblin gli va incontro, ma muore appena l'ascia gli trancia la gola.

Gli altri hobgoblin si precipitano contro di te e Mjolnir. Allunghi la mano per prendere la spada, ma la lucida lama d'acciaio di un hobgoblin si abbatte su di te con un colpo secco.
Quando cadi, agonizzante, l'ultima cosa che senti è la risata del corvo nero sull'albero. ✠

212

Il drago attacca con una furia spaventosa, ma hai combattuto troppi nemici per lasciare che questo mostro abbia la meglio su di te. Sgocciolando saliva fumante, le fauci del drago nero si chiudono sul nulla quando ti sposti di lato per evitare di farti mordere.
In risposta, gli affondi la spada nel collo.
Con grida e gorgoglii il drago tira indietro la testa, con la spada conficcata nella pellaccia. Chiudendosi con gli artigli la terribile ferita alla gola, il drago cade pesantemente su un fianco e per diverse volte batte le zampe spasmodicamente. Rimani indietro, sperando che negli spasimi della morte non spezzi in due Starlight. Quando infine il drago giace silenzioso, tu puoi riprenderti la spada.
«Jerrak!» Il grido preoccupato di Mjolnir echeggia attraverso la palude. «Sei ferito? Sto venendo ad aiutarti!»
Mjolnir appare, sguazzando nella palude con le sue gambe corte. «Quel dannato folletto è sparito nello stesso istante in cui l'ho lasciato andare» tuona. «Se dovessi catturarlo di nuovo lo...»
Si interrompe bruscamente, appena vede il drago nero ai tuoi piedi. Poi alza gli occhi verso di te con rinnovato rispetto. «Pare proprio che tu non abbia assolutamente bisogno di me!» bisbiglia meravigliato.
Ti guardi intorno, e intanto pensi alla prossima azione. Potresti sia entrare nella grotta, sia tornare indietro alla capanna. Se scegli la grotta, vai al **69**. Se decidi di procedere verso la capanna, vai al **103**.

213

Prendi gli ultimi accordi con Mjolnir e poi nuoti nell'aria fino all'uomo-rana verde, o Slaad, come quello rosso si era definito. Lo Slaad sorride perfidamente mentre tu e Mjolnir vi avvicinate, poi fa un gesto magico verso il cappello del fungo su cui è in piedi.
Appena tocchi il bordo del fungo lo Slaad balza all'attacco, agitando le braccia munite di artigli, con l'intenzione di dilaniarvi le carni. Mentre vola verso di voi emette un urlo stridulo e repellente, simile a un forte gracchiare.
Devi colpire lo Slaad verde due volte per ucciderlo. Lancia due dadi e somma il risultato al tuo punteggio di Combattività. Se il totale è 12 o più, lancia di nuovo i dadi per il secondo colpo. Se anche il secondo totale è 12 o più, vai all'**88**.
Se il totale ottenuto con uno dei due tentativi è 11 o meno, lo Slaad verde ti raggiunge in volo e ti ferisce con gli artigli e con i denti. Lancia due dadi e sottrai il risultato dal tuo punteggio di Energia Vitale. Ogni volta che non riesci a colpirlo devi lanciare due dadi per determinare l'ammontare del danno, finché non riesci a colpire per due volte lo Slaad. Comunque, se non riesci a colpire lo Slaad verde per tre volte consecutive, vai al **178** senza lanciare i dadi per determinare il danno.
Appena colpisci lo Slaad per la seconda volta, vai all'**88**.

214

La lama nera di Starlight irradia una scura aura di potere quando si trova faccia a faccia con lo scheletro dagli occhi di fuoco, ma prima che la lama possa distruggere la magia del teschio, questo emette una risata maniacale e dice: «Brucia, cretino!»
Torrenti di fiamme escono dalle orbite della creatura, riversando su di te e Mjolnir delle tremende e dolorose ondate di fuoco rosso. Gridi agonizzante quando i tuoi vestiti e i

capelli prendono fuoco. Cadi a terra, e rotoli nella pozza d'acqua lurida mentre il teschio sbotta in una risata maligna.
Sottrai 4 punti di danno dal punteggio di Energia Vitale. Se decidi di fuggire, vai al **48**. Se scegli di attaccare il teschio con Starlight, vai al **125**.

215

Ti dimeni per liberarti dalla morsa della creatura, ma tutti i tuoi sforzi sono inutili. Gli arti, muniti di artigli, della bestia sono decisamente troppo forti. Cedi e cominci a colpire disperatamente il mostro nella speranza di ucciderlo con una stoccata a qualche organo vitale... sempre che il dergodemone ne abbia uno.
Lancia due dadi e somma il risultato al tuo punteggio di Combattività. Se il totale è 13 o più vai al **71**. Se è 12 o meno, lancia tre dadi e sottrai il risultato al tuo punteggio di Energia Vitale. Se sopravvivi, lancia un dado e somma il risultato al punteggio d'Astuzia di Mjolnir, dato che il nano cerca di attaccare il mostro di sorpresa. Se il totale è 8 o più, vai al **190**. Se è 7 o meno ripeti il primo lancio per cercare di colpire la creatura e continua come sopra, combattendo fino alla morte.

216

L'ultima cosa di cui hai bisogno è venire insultato da un mostro... specialmente se è cattivo e maligno come tutti i mostri deformi. Sollevi la spada adirato e avanzi verso di lui.

Il mostro deforme non sembra preoccupato, e ti sorride mentre ti avvicini. Quando sei a circa sei metri di distanza, l'essere apre di scatto le sue grandi ali grigie e spicca un salto in aria, fuori dalla portata della tua spada, ridendo sgradevolmente. Sottrai 1 punto dal punteggio di Giudizio. «Maledetto te!» gridi al mostro. «Vieni giù e combatti!» Improvvisamente il tuo grido s'interrompe. Con una risata petulante il mostro deforme si alza in volo fino a un albero morto e poi spezza un grosso ramo coperto di muschio. Poi, con una furia omicida negli occhi, il mostro deforme scende in volo verso di te!
Ti volti e ti metti a correre, dato che capisci immediatamente ciò che sta per accadere. Lancia un dado e somma il risultato al tuo punteggio di Forza. Se il totale è 7 o più, vai al **98**. Se è 6 o meno, vai al **15**.

217

Il combattimento contro lo spirito-goblin è furibondo e disperato. Con tua grande sorpresa continui a sferrare colpi di spada che avrebbero steso qualsiasi goblin normale, ma solo per vedere che rimbalzano sulla dura pellaccia della creatura senza fargli alcun male!
Cominci a disperarti, e mentre tenti di assestare un ulteriore colpo al mostro, inciampi e lo manchi nettamente. Invece di rispondere con un attacco costui agita una zampa munita di artigli e... svanisce!
Sorpreso, rimani a fissare l'aria che ti sta davanti. Poi una mano potente ti afferra una spalla, facendoti girare su te stesso e obbligandoti a indietreggiare verso la scala. Stai fissando negli occhi feroci e ardenti lo spirito-goblin!
Gli occhi della creatura ardono ancor più intensamente, costringendoti all'immobilità mediante la sola forza del pensiero. «*Sarai il mio schiavo*!» bisbiglia la creatura maligna con gli occhi che brillano nell'oscurità. Mentre la fissi, ipnotizzato, tutti gli altri dettagli della creatura sva-

niscono, tranne quegli occhi arancioni. «*Sarai il mio schiavo!*» ripete.
Afferri debolmente Starlight, ed attivi il suo potere Anti Magia per cercare di liberarti dall'incantesimo.
Lancia un dado e somma il risultato al punteggio Anti Magia di Starlight. Se il totale è 8 o più, vai al **97**. Se è 7 o meno, vai al **38**.

218

Dopo aver esaminato per un attimo l'enorme figura in armatura ti rendi conto che è interamente fatta di ferro.
All'improvviso rimani senza fiato e fai un passo avanti. Sei sicuro di aver visto muoversi il braccio della statua!
«Stai indietro, Jole» gridi, affrettandoti ad afferrare il nano. Lo sposti in fretta lontano dalla statua di ferro: appena in tempo per evitare di venir schiacciato dal braccio della statua, che abbatte sul pavimento la mano chiusa in un poderoso pugno della grandezza di una testa!
«È un golem di ferro!» gridi eccitato, portandoti fuori tiro con un salto, spada alla mano. «È una statua di ferro animata, un guardiano della strega!»
«Come possiamo combattere quella robaccia?» ansima Mjolnir. «Anche se lo colpiamo, rischiamo di rovinare le armi!»
Dai un'occhiata in giro mentre il golem di ferro comincia ad avanzare lentamente verso di voi, con le giunture che scricchiolano come se fossero rimaste ferme ad arrugginire per secoli. Ti rendi conto che potresti tentare di fuggire dal mostro, o che potresti cercare di distruggerlo col potere Anti Magia di Starlight. Ma non sei sicuro di poter correre più veloce di lui, né sei certo dell'efficacia della spada nel fermare una creatura tanto potente. Potresti provare a far cadere il goblin su un fianco, ma una statua di ferro di quattro metri potrebbe essere troppo pesante per te.

Se scappi dal mostro, vai al **170**. Se lo attacchi con Starlight, vai al **91**. Se ti avventi su di lui cercando di farlo cadere, vai al **147**.

219

Ti lanci sulla scopa animata con Starlight in mano, e nel frattempo cerchi di schivare i colpi del manico. La scopa ti colpisce alla faccia e alle braccia, cercando di stordirti e ridurti all'impotenza.
Lancia due dadi e somma il risultato al tuo punteggio di Combattività. Se il totale è 10 o meno, manchi la scopa che ti colpisce a sua volta. Lancia un dado e sottrai il risultato dal tuo punteggio di Energia Vitale. Se il totale è 11 o più, colpisci la scopa, ma sfortunatamente i soli colpi di spada non bastano a fermarla. Però forse il potere Anti Magia di Starlight potrebbe assorbirne i poteri magici.
Se colpisci la scopa, lancia un dado e somma il risultato al punteggio Anti Magia di Starlight. Se il totale è 7 o più, vai al **13**. Se è 6 o meno, ricomincia dall'inizio lanciando i dadi per cercare di colpire la scopa. Non subisci danni se riesci a colpire la scopa anche senza disattivarla, dato che il colpo la tiene lontana. Ripeti la sequenza finché non riesci a disattivare la scopa.

220

Con uno sforzo incredibile riesci a liberarti a calci dalla stretta e nuoti in fretta verso la superficie dell'acqua, coi polmoni in fiamme.

Dopo pochi attimi esci in superficie. «Jole!» ansimi, nuotando verso la spiaggia, «Jole!»
«Jerrak!» grida Mjolnir. «Guardati alle spalle!»
Raggiungi disperatamente la riva e ti tiri fuori dall'acqua... ma non abbastanza in fretta. Degli artigli affilatissimi ti piombano sulle gambe e sugli stivali. Sottrai 4 punti di danno dal punteggio di Energia Vitale.
Mjolnir si precipita accanto a te, tira fuori dall'acqua Starlight e la mette sulla spiaggia, in modo che tu riesca a prenderla. Poi avventandosi contro la misteriosa creatura alla tue spalle, la colpisce con l'ascia da combattimento mentre tu impugni la spada e ti alzi barcollando.
Ti volti e vedi un mostro somigliante a una vecchia scheletrica, con la pelle verde scuro e le mani munite di artigli. Sposta lo sguardo da te a Mjolnir e vi lancia delle occhiate malvage. La riconosci: è una megera verde, un mostro maligno, una mangiatrice di uomini.
Lancia due dadi e somma il risultato al punteggio di Combattività. Se il totale è 12 o più, vai al **58**. Se va da 6 a 11, sottrai 6 punti dal punteggio di Energia Vitale a causa del danno inflitto dagli artigli e vai al **9**. Se il totale è 5 o meno, vai al **174**.

221

Un brivido freddo ti corre lungo la schiena, mentre le mani dell'enorme rettile ti avvicinano sempre più alla sua tremenda bocca rossa. Improvvisamente Starlight emana la sua consueta strana aura e tutto diventa nero!
Altrettanto improvvisamente l'oscurità svanisce, ritirandosi nella spada che tieni in mano. Sei libero! Era solo un'illusione!

Ti guardi attorno per riuscire a raccapezzarti. Ti trovi in una piccola stanza dalle pareti in pietra, con un'unica lanterna sospesa sopra un tavolo davanti a te. La mano che ti afferrava è in realtà la tua! L'enorme boccaccia rossa del rettile, sospesa sopra di te, è semplicemente la lanterna del soffitto.
Mjolnir sbatte gli occhi incredulo e indietreggia. Si trova in piedi sul pavimento accanto a te ed ha lo sguardo confuso. «Cosa... cosa è successo?» farfuglia con gli occhi a dir poco spalancati.
«Uh-oh!» La voce non è vostra. Ti volti su te stesso, con la spada pronta a colpire. Un piccolo essere dall'aspetto di un umano, con una lunga barba e degli occhiali sul naso, vi scruta con aria preoccupata da dietro la porta da cui siete entrati. Tiene un pezzo di pergamena tra le dita tremanti.
«Non... Non... non guardatemi in quel modo» piagnucola la piccola creatura barbuta. «Guardate quell'enorme dinosauro che sta per... mangiare... Oh mamma mia! Aiuto! Aiuto! Salvatemi!»
Afferri l'omiciattolo e lo sollevi in alto, fino ad averlo faccia a faccia. «Sei stato tu a gettare quell'incantesimo su di noi per farci mangiare vivi, vero?»
«Mi... mi stavo solo esercitando» geme l'omiciattolo, che riconosci essere uno gnomo. Gli gnomi ti arrivano a malapena alla cintola e assomigliano molto ai nani. Questo ha la testa lucida e pelata, e la faccia imperlata di sudore.
«Ferma Jerrak!» dice Mjolnir, mentre ti afferra il braccio. «Non vorrai mica fare a pezzi quel piccolo essere!» e lancia un'occhiata infuocata allo gnomo. «Almeno non prima che abbia avuto il tempo di farlo io!»
«Risparmiatemi!» grida lo gnomo. «Io posso aiutarvi! Sono l'aiutante di Baba Yaga! Posso dirvi tutto!»
Esiti, placando un po' la rabbia. «Dov'è il Sage Beryl?» ruggisci.

«Il Sage Beryl?» chiede confusamente lo gnomo. «Oh! Intendi la grande gemma verde conservata nel museo! Devi solo infilare quella porta laggiù! Ora mi risparmierete?»
Guardi dall'altra parte della stanza e vedi una porta di legno levigata, nella parete opposta. Se scegli di risparmiare la vita allo gnomo, vai al **27**. Se decidi di non farlo, vai al **64**.

222

Spingi con tutte le tue forze il petto della medusa, ma lei si contorce e si sposta da un lato, tirando il tuo braccio verso di sé. Senti i denti aguzzi dei serpenti velenosi che ha sulla testa affondare nella tua mano e nel polso.
Istantaneamente l'intero braccio diventa gelido e intirizzito.
Il freddo si estende rapidamente fino al petto, e il cuore trema e si ferma appena il veleno lo raggiunge. La stanza si oscura e svanisce, mentre tu scivoli nell'eterno oblio... ✠

223

Alcune ore dopo, una calda palla rossa di fuoco si solleva sull'orizzonte orientale. I bisbigli e i chiacchiericci delle creature notturne svaniscono rapidamente dal margine della palude, mentre una solitaria figura gobba procede a fatica in mezzo agli ultimi alberi che precedono l'aperta campagna.
La figura si sfrega la faccia sporca di fango con un pugno ruvido, poi si gratta la barba impregnata d'acqua. Vedendo l'alba abbozza un debole sorriso al sole, poi posa l'ascia e

crolla sulla terra solida, troppo esausta per fare un altro passo.
«Non pensavo che avrei visto l'inizio di un nuovo giorno senza di te, Jerrak» mormora il nano. «Ma qualche volta le cose vanno così. Comunque è stata una morte veloce. O almeno lo spero».
Si mette seduto, voltando lo sguardo verso la palude avvolta dalla nebbia. «Non c'è motivo per cui io debba tornare da solo in quel buco infernale. Baba Yaga può tenersi il Sage Beryl, per quel che me ne importa».
Il ladro nano si riposa ancora per un po', poi si alza faticosamente in piedi. La strada che porta in città è lunga e ardua, ma il dolore da cui è afflitto è tale che non se ne accorge neppure. Il tepore del sole e i colori accesi della campagna servono ad alleviare ben poco la sofferenza causata dalla perdita del suo più caro amico: tu. ✠

224

L'aura scura di Starlight sommerge le rune sulla porta. Svaniscono una dopo l'altra, come se qualcuno le cancellasse. Una volta sparite, la porta si apre con un rumore secco.
«Bene» mormora Mjolnir. «È stato abbastanza semplice. Andiamo a cercare il Sage Beryl e poi torniamocene a casa a bere qualcosa». Vai al **55**.

225

«Salve!» È una voce stridula e allegra, che sembra provenire dall'interno della stufa a legna che arde. «Abbiamo già compagnia? Esco subito!»
Allarmato, indietreggi con la spada stretta in pugno mentre lo sportello della stufa si apre... ma ciò che vedi ti lascia sbalordito. Una creatura con delle grandi e bellissime ali, colorate come un arcobaleno, vola fuori dalla stufa. Ha il corpo di un piccolo elefante rosso!
«Cosa accidenti...» comincia a dire Mjolnir meravigliato.
«Salve!» squittisce la creatura, librandosi in aria sopra di voi e sbattendo velocemente le ali. «Benvenuti nella splendida, sorprendente, incredibile capanna danzante di Baba Yaga, la meraviglia del secolo. Tu devi essere Jerrak, e tu Mjolnir, i due avventurieri che, ha raccontato Baba Yaga, sarebbero venuti per il Sage Beryl!» dice vivacemente. «Sono Witchcraft, e vi do il benvenuto. Cosa posso fare per voi?»
«Come... come fa Baba Yaga a sapere...» cominci a dire.
«Che sareste venuti? Oh mamma mia! Baba Yaga sa tutto! Volete cominciare subito a cercare il Sage Beryl o prima volete mangiare qualcosa?» Witchcraft indica della verdura secca appesa alle pareti e al soffitto... e un piatto macchiato di sangue coagulato.
«Preferiamo cominciare a cercare subito» dici frettolosamente, a disagio all'idea che Baba Yaga possa osservarvi anche mentre parlate. «Ma abbiamo poi qualche probabilità di trovare il Sage Beryl in questo luogo magico?»
«Certo!» grida Witchcraft, come se l'aveste insultato. «È tutto un gioco di Baba Yaga! Lo fa per divertirsi... ma dovrete giocare bene, o vi farà fritti a fettine, a dadini o alla julienne. È un destino terribile, ma accade troppo spesso, mi dispiace doverlo dire».
«Uhm. E dove dobbiamo andare per trovare questo Sage Beryl?» chiede Mjolnir.

«Bene» comincia allegramente Witchcraft, «potete infilarvi nella stufa, potete battere i tacchi per tre volte, oppure potete tornare da dove siete venuti. In tutti questi modi sarete sulla strada buona, ma l'offerta dura cinque minuti, dopo di che Baba Yaga arriverà per la cena».
Mjolnir si volta verso di te con un'espressione del tutto sconcertata. Sai di apparire altrettanto confuso.
Comunque è semplice decidere: qualsiasi cosa è preferibile piuttosto che incontrare Baba Yaga per cena. Se decidi di infilarti nella stufa, vai al **193**. Se scegli di battere i tacchi per tre volte, vai al **210**. Se vuoi uscire dalla porta da cui sei entrato, vai al **146**.

226

La nera lama di Starlight, fatta di corpuscoli di stelle, è avvolta per l'intera lunghezza da un alone luminoso. L'alone scuro collega improvvisamente lo spazio tra te e il dergodemone, e gli copre la testa con la sua oscurità. Quando l'aura nera svanisce, l'incantesimo del dergodemone è rotto.
Prima che il mostro a scaglie gialle abbia occasione di riprendersi, tu e Mjolnir vi scagliate contro di lui, con le armi alla mano. Vai al **176**.

227

I gradini che ti stanno innanzi sembrano abbastanza solidi, finché... non ti vengono a mancare sotto i piedi!

Preso dal panico cerchi disperatamente di aggrapparti a qualcosa, che poi non è altri che Mjolnir. Il nano grida a squarciagola quando gli fai perdere l'equilibrio, e precipitate assieme in un pozzo oscuro che sembra continuare per sempre. Vai al **67**.

228

Le tue dita si afferrano disperatamente al camino, ma non stringi abbastanza forte per riuscire a restare aggrappato. Senti che le mani ti scivolano e precipiti giù dal tetto senza controllo, nello spazio aperto, gridando a più non posso.
Alcuni attimi dopo cadi in una pozza poco profonda di fango, non lontano dai piedi danzanti della capanna. Fortunatamente la capanna si sposta e si allontana.
Lancia un dado e sottrai il risultato dal punteggio di Energia Vitale.
Ti senti frastornato, quindi ti accorgi appena che qualcuno sta scendendo da un albero. Vai al **51**.

229

Nelle profondità di una palude dimenticata, circondata da alberi grondanti e coperti di muschio, e da stagni di acqua immonda e densa di alghe, una strana piccola capanna gira e danza su due zampette da pollo coperte di scaglie. Alcuni rettili striscianti osservano la scena, incuranti. Grida di belve e mostri echeggiano nell'aria umida e nella nebbia.
Dopo un po' di tempo la capanna rallenta, si adagia al suolo, e la porta di legno si apre. Una vecchiaccia rugosa vestita di stracci esce dalla capanna con un sacco che lascia una scia di gocce rosse al suo passaggio. Si incammina verso una zona vicina alla capanna e posa a terra la borsa.
La vecchiaccia spezza un robusto ramo da un albero, ne strappa foglie e ramoscelli con le dita munite di artigli e lo rende liscio grattandolo con i suoi denti duri come la pietra. Lo annusa con il suo enorme naso coperto di verruche; poi,

con una forza violenta e innaturale, infilza il bastone nella terra soffice. Dopo qualche attimo fa lo stesso con un altro ramo, e lo infila dritto nel terreno come il primo.
La vecchiaccia riprende la borsa, tira fuori un cranio umano macchiato di rosso e lo appoggia in cima al primo palo. Prende poi un cranio di nano e lo sistema sul secondo palo, a fianco del primo. La vecchia megera si strofina le mani sui cenci sporchi con fare assente, poi alza le mani munite di artigli e si mette a cantilenare, dando inizio a un incantesimo.
Quando ha finito, all'interno di ciascun cranio appaiono due piccole fiammelle ardenti, una per ogni occhio. I teschi guardano la vecchiaccia in silenzio.
«Conoscete il vostro dovere» dice la vecchiaccia con un largo sorriso malvagio. «Al lavoro!»
«Sì Baba Yaga» bisbigliano i teschi. La vecchiaccia annuisce e torna verso la capanna. Getta nella palude il sacco e quel che ci resta dentro, per sfamare le sue "bestiole". Quando la porta si chiude, la capanna si solleva di nuovo da terra e riprende l'eterna danza... ✠

Un mondo di avventure dove il protagonista sei tu. | **librogame®**

Un viaggio nella dimensione tempo, un appuntamento con le tappe decisive della storia dell'uomo.

time machine

L'ETÀ DEI DINOSAURI	1
LE SORGENTI DEL NILO	2
SULLE NAVI PIRATA	3
SELVAGGIO WEST	4
MISSIONE A VARSAVIA	5
LA SPADA DEL SAMURAI	6

Una banda di ragazzini scatenati è ben decisa a ficcare il naso ovunque ci sia qualcosa di losco!

detectives club

IL MESSAGGIO DEL MORTO	1
L'ANTIQUARIO	2
MISTER MEZZANOTTE	3
SULL'ISOLA MISTERIOSA	4

Dalla base operativa di Nebula esci in pattuglia con il fedele robot Tor-2!

avventure stellari

PIANETI IN PERICOLO	1
L'INVASIONE DEGLI ANDROIDI	2
I CAVALIERI DELLA GALASSIA	3
IL PALAZZO DELLE ILLUSIONI	4
LE STELLE SCOMPARSE	5

Un giovane cavaliere, sul punto di terminare la sua iniziazione, si ritrova unico depositario dell'infinita sapienza Ramas . . .

I SIGNORI DELLE TENEBRE	1
TRAVERSATA INFERNALE	2
NEGLI ABISSI DI KALTENLAND	3
L'ALTARE DEL SACRIFICIO	4
OMBRE SULLA SABBIA	5
NEL REGNO DEL TERRORE	6
IL CASTELLO DELLA MORTE	7
LA GIUNGLA DEGLI ORRORI	8
L'ANTRO DELLA PAURA	9
LE SEGRETE DI TORGAR	10
I PRIGIONIERI DEL TEMPO	11
SCONTRO MORTALE	12
CONTAGIO MORTALE	13
IL PRIGIONIERO DI KAAG	14
LA CROCIATA DELLA MORTE	15
IL RITORNO DI VASHNA	16

Un giovane mago, armato solo della sua saggezza, affronta la infernale potenza del re negromante.

oberon

OBERON IL GIOVANE MAGO	1
LA CITTÀ PROIBITA	2
IL CANCELLO DELL'OMBRA	3
LA GUERRA DEI MAGHI	4

serie conclusa

Una storia fantastica che affonda le sue radici nell'incanto della mitologia classica . . .

grecia antica

IN VIAGGIO VERSO CRETA 1
ALLA CORTE DI MINOSSE 2
IL RITORNO 3
serie conclusa

Presenze ostili, misteriose forze che pulsano al di là dei confini del tempo . . .

oltre l'incubo

IL REGNO DELL'OMBRA 1
NEL VORTICE DEL TEMPO 2
serie conclusa

Fantastiche avventure ambientate in uno dei luoghi mitici della letteratura di ogni tempo . . .

alla corte di re artù

IL CASTELLO DI TENEBRA 1
CACCIA AL DRAGO 2
NEL REGNO DEI MORTI 3
VIAGGIO NEL TERRORE 4
IL REGNO DELL'ORRORE 5
IL REGNO DEL CAOS 6
LA TOMBA DEGLI INCUBI 7
LA LEGIONE DEI MORTI 8
serie conclusa

Una galleria di classici dell'horror, una sfilata di mostri celebri nella letteratura e nel cinema.

horror classic

IL CONTE DRACULA 1
FRANKENSTEIN 2
serie conclusa

Uno strabiliante armamentario di formule magiche per portare a termine una missione disperata . . .

sortilegio

LE COLLINE INFERNALI	1
LA CITTÀ DEI MISTERI	2
I SETTE SERPENTI	3
LA CORONA DEI RE	4

serie conclusa

Il gusto dell'avventura, della magia, del combattimento; personaggi che agiscono nelle ambientazioni più straordinarie, storie avvincenti, nemici crudeli e spietati.

dimensione avventura

LA ROCCA DEL MALE	1
LA FORESTA MALEDETTA	2
I VIAGGIATORI DELLO SPAZIO	3
APPUNTAMENTO CON LA M.O.R.T.E.	4
IL COVO DEI PIRATI	5
L'ISOLA DEL RE LUCERTOLA	6

Un personaggio leggendario della letteratura poliziesca è al tuo fianco per risolvere i casi più intricati!

sherlock holmes

OMICIDIO AL DIOGENES CLUB	1
LO SMERALDO DEL FIUME NERO	2
IL CASO MILVERTON	3
WATSON SOTTO ACCUSA	4
I DINAMITARDI	5
UN DUELLO D'ALTRI TEMPI	6

Il Prete Gianni, un personaggio tra storia e leggenda, in una folle avventura in terra d'Oriente.

misteri d'oriente

IL VECCHIO DELLA MONTAGNA	1
L'OCCHIO DELLA SFINGE	2
LE MINIERE DI RE SALOMONE	3
I SEGRETI DI BABILONIA	4
GLI ADORATORI DEL MALE	5

serie conclusa

Una serie di avventure mozzafiato basate sul *role-playing game* più famoso nel mondo.

advanced D&D

I PRIGIONIERI DI PAX THARKAS	1
LA TORRE FANTASMA	2
NEL CASTELLO DI QUARRAS	3
LA PROVA	4
NINJA!	5
IL SIGNORE DI RAVENLOFT	6
LO SCETTRO DEL POTERE	7
LA CORONA DEL MAGO	8
MAGO CONTRO MAGO	9
NEL REGNO DI BABA YAGA	10

In uno scenario dopo-bomba, un gruppo di sopravvissuti cerca di raggiungere la California superando mille difficoltà.

Guerrieri della strada

VIAGGIO DISPERATO	1
AGGUATO IN MONTAGNA	2
LA ZONA OMEGA	3
VERSO LA CALIFORNIA	4

serie conclusa

Un librogame da giocare da soli, o in due, o in tre, o in quattro: una novità assoluta, un tuffo senza fine nell'avventura . . .

blood sword

I LABIRINTI DI KRARTH 1

IL REGNO DI WYRD 2

Un sistema di gioco assolutamente innovativo, che ti consente di scegliere direttamente le singole mosse con cui affrontare gli avversari

ninja

VENDICATORE! 1

ASSASSINO! 2

USURPATORE! 3

Il cacciatore ribelle che ruba ai ricchi per dare ai poveri, l'uomo che ha fatto della Foresta di Sherwood un piccolo mondo felice dove regnano la voglia di vivere, l'ardimento, la lealtà, la giustizia.

robin hood

IL DEMONIO DEL RE 1

LA SPADA DEL TEMPLARE 2

serie conclusa

Una formula di gioco assolutamente rivoluzionaria, quattro storie diverse da giocare nello stesso universo, il Mondo di Dorgan.

partita a quattro

CAITHNESS L'ELEMENTALISTA 1

KELDRILH IL MENESTRELLO 2

PEREIM IL CAVALIERE 3

KANDJAR IL MAGO 4

serie conclusa

la terra di mezzo

Una serie di turbinanti avventure, basate sulle opere del più grande scrittore di romanzi fantasy, J.R.R. Tolkien, autore de *Lo Hobbit* e de *Il Signore degli Anelli*, ti condurrà in un mondo fantastico popolato di creature straordinarie: Umani, Elfi, Hobbit, Orchetti, Troll, Maghi.

UNA SPIA A ISENGARD 1
TRADIMENTO ALLA FORTEZZA 2

realtà & fantasia

L'amore, l'ambiente di lavoro, i sogni, la dura realtà: una ragazza come tante alle prese con la vita di ogni giorno.

INTRIGO IN FM 1
TRANCE 2
L'ISOLA DEI MISTERI 3

faccia a faccia

Una novità assoluta nel mondo del librogame: due libri per **due giocatori**, alleati o avversari. Oppure due avventure da giocare **da solo**.

SFIDA PER IL TRONO 1
LA VALLE DEI SOGNI 2

Kata Kumbas

Un gioco di straordinaria
ricchezza e fantasia in una
ambientazione mediterranea.
Il volume comprende:
le regole di base
il bestiario
un'avventura introduttiva
tre avventure complete.

scenari:

L'ISOLA DELLA PESTE 1

Holmes & Co.

Un sistema per trasformare
i grandi classici polizieschi
in macchine per giocare.
Il volume comprende:
le regole del giallo classico
scenario introduttivo
scenario avanzato
le regole del giallo d'azione
scenario introduttivo
schede dei personaggi.

I Cavalieri del Tempio

Un gioco di nuova concezione
che consente di giocare
con la Storia.
Il volume comprende:
le regole introduttive
le modalità di accesso nel Tempio
la creazione dei personaggi
varie modalità di combattimento
un'avventura introduttiva
un'avventura completa.

scenari:

LA VERIDICA HISTORIA DI CRISTOBAL COLON 1

librofantasy

1. *IL MASSACRO DEI RAMAS*
"Le Leggende di Lupo Solitario"
2. *LA CITTÀ MALEDETTA*
"Gord il miserabile"
3. *L'INVASIONE*
"Le Leggende di Lupo Solitario"
4. *IL MARE DELLA MORTE*
"Gord il miserabile"
5. *MISSIONE DISPERATA*
"Le avventure di Darkmane"
6. *LA SPADA DEL SOLE*
"Le Leggende di Lupo Solitario"
7. *OLTRE IL DESERTO*
"Il mondo di Enwor"

Edizioni E. Elle

EX LIBRIS

Una collana di romanzi e racconti capaci di accendere forti emozioni, che affrontano temi di grande coinvolgimento, che suscitano interrogativi, curiosità, interesse.
Libri per giovani adulti che vogliono sapere, sognare, prendere posizione.
Libri che vogliono lasciare una traccia nella memoria, nel cuore, nella pelle; libri da ritrovare tra qualche anno, forse, per ricordarsi di come si cresce.
Ex libris
Fuori dalle pagine dentro nella vita.

1. *Cambio di stagione, di Angela Nanetti*
2. *Dopo la catastrofe, di Gudrun Pausewang*
3. *Blackout - Nel buio del terrore, di Donatella Ziliotto*
4. *Tanti auguri!, di Francesco Tullio-Altan*
5. *Pink Flamingo, di Monika Seck-Agthe*
6. *Guardare l'ombra, di Angela Nanetti*
7. *In fondo al tunnel, di Wolfgang Gabel*
8. *Spaccato in due, di Michel Lucet*
9. *Nato nel 1999, di Charlotte Kerner*
10. *La casa vuota, di Claude Gutman*
11. *Martin e Lara, di Werner J. Egli*

Edizioni E. Elle

Amico lettore,

se vuoi ricevere il catalogo completo dei **librogame**®*, se vuoi farci sapere qualcosa, se non trovi i* **librogame**® *in libreria, se hai trovato degli errori . . . insomma, se hai qualcosa da dire riempi la scheda apposta al retro di questa pagina, mettila in una busta e spedisci a questo indirizzo:*

librogame®

Edizioni E. Elle S.r.l.

via San Francesco, 62

34133 TRIESTE

Mi chiamo

Nome e Cognome ....

Età ....

via/piazza .... N° ....

C.A.P. .... Città ....

La mia serie preferita è:

1. ....

2. ....

3. ....

Vorrei ricevere in omaggio e senza impegno da parte mia il catalogo **librogame®**

SI NO

Vorrei che questo mio amico ricevesse il catalogo

Nome e Cognome ....

Età ....

via/piazza .... N° ....

C.A.P. .... Città ....

Osservazioni, critiche, suggerimenti, notizie . . .

....

....

....

NEL REGNO DI BABA YAGA

10

advanced D&D

Un'avventura mozzafiato basata sul *role-playing game* che dall'America ha conquistato tutto il mondo: ormai un vero e proprio mito per gli appassionati e il grande pubblico.

In questo libro il protagonista sei tu.
Il Sage Beryl è una magica pietra verde in cui è celato lo spirito amico di un antico mago, Nicodamus.
La pietra fu rubata molti anni fa dalla casa di tuo nonno, durante un'incursione della mitica Baba Yaga, una strega invincibile che dispone di poteri leggendari. Essa vive in una misteriosa capanna danzante, dove tutto è possibile...

È un librogame: il protagonista sei tu.
Lo leggi come un libro,
lo giochi come un gioco,
lo vivi come un'avventura.

copertina illustrata da Jeff Easley

ISBN 88-7068-417-2

70684172

L. 9.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu